

Pelanggaran Hak Cipta dalam Penggunaan Situs Konverter Video *YouTube* ke Audio Berdasarkan UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Kesia Gessong¹

¹ Fakultas Hukum, Universitas Hasanuddin, Makassar, Indonesia. kesiagessong01@gmail.com

Abstract

The development of information technology has encouraged the emergence of various forms of digital content utilization, one of which is through YouTube as a major video-sharing platform. However, the emergence of YouTube video-to-audio converter sites raises legal issues, as such practices are generally carried out without the permission of copyright holders. This situation has implications for potential violations of the economic rights of creators and poses new challenges in the enforcement of copyright law in the digital space. This study aims to analyze the forms of copyright infringement arising from the use of YouTube video-to-audio converter sites and to assess whether government policies in addressing copyright violations in the digital space are adequate. This research employs a qualitative method with a normative approach. The analysis is conducted on primary, secondary, and tertiary legal materials. Legal materials are collected through library research, then analyzed deductively and presented prescriptively to describe, explain, and formulate solutions to the legal issues examined. This study shows that the use of YouTube video-to-audio converter sites constitutes a format conversion of copyrighted works and may amount to copyright infringement if the converted works are used commercially without authorization. However, although Indonesia already has a legal framework through the Copyright Law, its implementation still faces several challenges. These challenges include low public legal awareness and difficulties in supervision within the digital space. Strategic measures are therefore needed to strengthen copyright protection in the digital era, including improving public digital literacy, reinforcing supervision mechanisms, and enhancing collaboration between the government, platform providers, and the public. These efforts are expected to ensure legal certainty while protecting the rights of creators amid the dynamic development of information technology.

Keywords: Copyright; Government Policy; Converter Website.

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong lahirnya berbagai bentuk pemanfaatan konten digital, salah satunya melalui platform YouTube yang berfungsi sebagai sarana utama berbagi video. Namun, kemunculan situs konverter video YouTube menjadi audio menimbulkan persoalan hukum karena praktik tersebut umumnya dilakukan tanpa izin dari pemegang hak cipta. Hal ini berimplikasi pada potensi pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta, sekaligus menimbulkan tantangan baru dalam penegakan hukum hak cipta di ruang digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk pelanggaran hak cipta yang timbul dari penggunaan situs konverter video YouTube menjadi audio, serta menilai apakah kebijakan pemerintah dalam menangani pelanggaran hak cipta di ruang digital sudah memadai. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan normatif. Kajian dilakukan terhadap bahan hukum primer, sekunder dan tersier. Bahan hukum dikumpulkan melalui studi kepustakaan, kemudian dianalisis secara deduktif dan disajikan secara preskriptif untuk menguraikan, menjelaskan, serta merumuskan solusi terhadap masalah hukum yang diteliti. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan situs konverter video YouTube menjadi audio merupakan pengalihwujudan ciptaan dan dapat menjadi pelanggaran hak cipta apabila ciptaan hasil konversi dimanfaatkan secara komersial tanpa izin. Di sisi lain, meskipun Indonesia telah memiliki kerangka hukum melalui Undang-Undang Hak Cipta, penerapannya masih menghadapi sejumlah kendala. Kendala tersebut antara lain rendahnya kesadaran hukum masyarakat dan tantangan pengawasan di ruang digital. Oleh karena itu, diperlukan langkah strategis untuk memperkuat perlindungan hak cipta di era digital, antara lain melalui peningkatan literasi digital masyarakat, penguatan mekanisme pengawasan, serta kolaborasi yang lebih intensif antara pemerintah, penyedia platform dan masyarakat. Upaya tersebut diharapkan mampu mewujudkan kepastian hukum sekaligus melindungi hak pencipta di tengah dinamika perkembangan teknologi informasi.

Kata Kunci: Hak Cipta; Kebijakan Pemerintah; Situs Konverter.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi, khususnya di bidang informasi dan komunikasi, telah membawa perubahan signifikan dalam seluruh aspek kehidupan manusia. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tidak hanya mempercepat arus informasi dan memperluas jangkauan komunikasi, tetapi juga telah mengubah cara manusia berinteraksi, bekerja, belajar, dan menikmati hiburan. Kemajuan ini menjadikan TIK sebagai fondasi utama dalam era modern yang menuntut efisiensi dan konektivitas yang tinggi.

Salah satu wujud nyata dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi adalah digitalisasi. Pengalihan format informasi dari sistem analog ke dalam bentuk digital dikenal dengan istilah digitalisasi. Dalam perspektif teknologi informasi, proses tersebut meliputi digitalisasi dokumen, suara, dan gambar, yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi akses serta penggunaan data melalui platform perangkat elektronik maupun komputer. ¹Melalui digitalisasi, masyarakat kini dapat mengakses informasi, membagikan data, serta mengelola berbagai jenis konten digital secara efisien. Tidak hanya mendorong peningkatan produktivitas, digitalisasi juga membuka peluang baru di berbagai sektor, menjadikan teknologi informasi sebagai elemen yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia masa kini.

Pada perkembangannya, digitalisasi kini menjadi sebuah keniscayaan yang menjangkau hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia kreatif dan industri konten. Teknologi digital memberikan kemudahan dalam menyimpan data, mempercepat proses komunikasi, serta membuka ruang baru bagi kolaborasi dan inovasi lintas bidang. Di sektor kreatif, digitalisasi mendorong munculnya berbagai ekspresi baru yang sebelumnya sulit diwujudkan dalam format konvensional. Berbagai media digital, seperti media sosial, situs web, dan layanan siar daring, kini menjadi sarana utama bagi individu maupun lembaga untuk menyebarluaskan ide, karya, dan informasi kepada khalayak global secara instan dan efisien.

Salah satu produk digitalisasi yang paling banyak digunakan saat ini adalah video digital. Video digital telah menjadi bagian penting dalam berbagai aktivitas, mulai dari hiburan, pendidikan, hingga promosi bisnis. Platform seperti *YouTube*, *TikTok*, dan *Instagram* menjadi contoh nyata dominasi video dalam arus konten digital masa kini. Selain itu, kemudahan dalam membuat dan menyunting video melalui perangkat digital turut mendorong partisipasi masyarakat secara luas dalam produksi konten, menjadikan video digital sebagai salah satu bentuk ekspresi digital yang paling berkembang di era teknologi saat ini.

Video digital adalah suatu bentuk teknologi untuk merekam, menangkap, memproses, mentransmisikan, serta mengatur ulang gambar bergerak.² Video digital merupakan salah satu bentuk karya kreatif yang kompleks dan kaya akan unsur seni. Sebuah video digital tidak hanya terdiri dari gambar bergerak, tetapi juga dapat memuat unsur audio, narasi, musik, animasi, efek visual, serta pesan emosional maupun informatif yang disampaikan secara visual. Proses pembuatannya melibatkan kreativitas, gagasan orisinal, serta kemampuan teknis, baik dalam penulisan naskah, pengambilan gambar, penyuntingan, maupun penyusunan suara. Karena sifatnya

¹ Siti Ramadhani, Aufa Yasita, dan Ridho Rizky, "Digitalisasi Administrasi Di Mi," *Jurnal Mappesona* 7, no. 2, (2024): 67. DOI: <https://doi.org/10.30863/mappesona.v7i2.4600>

² Siska Fitri Rahmadani, "Video Tutorial Pembuatan Kompres Kayu Manis (*Cinnamomum Burmanii*) Sebagai Upaya Menurunkan Nyeri Sendi Pada Lansia Hak Kekayaan Intelektual (HKI)," *Karya Ilmiah Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, (2020): 10.

yang multidimensi dan sering kali orisinal, video digital dikategorikan sebagai karya intelektual yang memiliki nilai ekonomi, sosial, dan budaya.³

Video digital sebagai hasil ciptaan memperoleh perlindungan hukum dalam rezim Hak Kekayaan Intelektual, khususnya melalui pengaturan hak cipta. Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atau *Intellectual Property Rights* (IPRs) merupakan hak ekonomi yang melekat pada pencipta atau penemu atas karya yang dihasilkan dari kemampuan intelektual manusia. Melalui hak cipta, pencipta video diberikan hak eksklusif untuk memanfaatkan ciptaannya, termasuk hak untuk memperbanyak, mengubah, dan mendistribusikan karya tersebut. Oleh karena itu, pemanfaatan video digital oleh pihak lain hanya dapat dilakukan atas izin pemegang hak cipta. Di era digital yang serba cepat dan terbuka, ketika video digital dapat dengan mudah disebarkan melalui berbagai media, kesadaran akan perlindungan hak cipta menjadi sangat penting.

YouTube merupakan platform digital yang menyediakan layanan berbagi dan pemutaran video serta menjadi salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat di berbagai belahan dunia. Pada masa pandemi COVID-19, muncul tren ketika banyak individu mulai meninggalkan pekerjaan kantor dan memilih membuka kanal *YouTube* pribadi. Profesi *YouTuber* dipersepsikan sebagai pekerjaan yang potensial dan menjanjikan secara finansial, bergantung pada jumlah pelanggan (subscribers) yang berhasil dihimpun.

Pada Januari 2025, jumlah pengguna *YouTube* secara global mencapai 2,53 miliar, yang setara dengan 30,9% dari total populasi dunia. Pertumbuhan pesat *YouTube* tidak hanya terjadi secara global, tetapi juga terlihat jelas di Indonesia. Bahkan, pada awal tahun 2025, Indonesia tercatat sebagai salah satu negara dengan jumlah pengguna *YouTube* terbesar di dunia. Secara spesifik, Indonesia mencatatkan 143 juta pengguna pada awal tahun 2025, atau sekitar 5,65% dari total pengguna global. Tingginya antusiasme masyarakat Indonesia terhadap *YouTube* juga tecermin dari lamanya waktu penggunaan media tersebut. Rata-rata, pengguna di Indonesia menghabiskan waktu sekitar 29 jam 4 menit per bulan untuk mengakses *YouTube*. Angka ini menempatkan Indonesia pada peringkat kesepuluh secara global. Sebagai pembanding, rata-rata global berada di angka 1.630 menit, atau sekitar 27 jam 10 menit per bulan, dengan data yang diambil khusus dari pengguna perangkat Android.⁴

YouTube tidak hanya memfasilitasi publikasi berbagai konten, tetapi juga menjadi ruang utama bagi karya audiovisual, termasuk video musik, untuk menjangkau audiens global. Platform ini memungkinkan individu maupun lembaga mempublikasikan karyanya, serta memberikan peluang monetisasi melalui iklan dan fitur langganan. Fleksibilitas akses, keberagaman konten, serta potensi pendapatan menjadikan *YouTube* tidak hanya sebagai saluran distribusi, tetapi juga sebagai ruang ekonomi kreatif yang besar.

Selain itu, di tengah meningkatnya konsumsi konten video musik di *YouTube*, muncul kecenderungan di kalangan pengguna untuk mengakses konten dalam format yang lebih ringan dan praktis, yakni audio. Hal ini dipicu beberapa faktor, seperti kemunculan iklan yang mengganggu, keterbatasan kuota internet, serta keinginan untuk mendengarkan musik secara fleksibel. Banyak pengguna lebih

³ Copyright.eu, "Protection of a Video or Film," Copyright.eu, diakses 8 September 2025, <https://www.copyright.eu/docs/protection-of-a-video-or-film/>.

⁴ Agnes Z. Yonatan, "Indonesia Masuk Jajaran Pengguna *YouTube* Terbanyak di Dunia 2025," GoodStats, diakses 20 Mei 2025, <https://goodstats.id/article/indonesia-masuk-jajaran-pengguna-YouTube-terbanyak-di-dunia-2025-7Cvdz>.

memilih menikmati lagu dari *YouTube* dalam bentuk audio agar dapat diputar saat melakukan aktivitas lain, tanpa gangguan iklan maupun biaya tambahan, seperti langganan premium.

Fenomena ini mendorong munculnya berbagai situs dan aplikasi pihak ketiga yang menyediakan layanan konversi video *YouTube* ke format audio, seperti MP3, sehingga konten dapat diunduh dan dinikmati secara gratis serta tanpa memerlukan koneksi internet. Meski menawarkan kemudahan bagi pengguna, praktik tersebut menimbulkan persoalan hukum karena umumnya dilakukan tanpa izin pemegang hak cipta, sehingga berpotensi melanggar ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta).

Kendati Undang-Undang tersebut tidak mengatur secara eksplisit penggunaan situs konverter, prinsip-prinsip umum di dalamnya dapat dijadikan dasar untuk menilai apakah praktik tersebut dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta, khususnya yang berkaitan dengan penggandaan ciptaan tanpa izin pencipta. Di sisi lain, penggunaan situs konverter masih kerap dipandang oleh sebagian masyarakat sebagai tindakan yang diperbolehkan, terutama untuk kepentingan pribadi, sehingga menimbulkan perbedaan persepsi mengenai legalitas praktik tersebut. Kondisi ini tidak hanya menciptakan ketidakpastian hukum, tetapi juga menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana kebijakan pemerintah telah memadai dalam menangani pelanggaran hak cipta di ranah digital, khususnya dalam konteks penggunaan situs konverter video *YouTube* menjadi audio.

Kajian mengenai perlindungan hak cipta atas karya yang beredar di internet sebenarnya telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Ryanto dan Suliantoro (2019) dalam artikel ilmiah berjudul "Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Lagu Pada Media Internet" mengkaji perlindungan hukum bagi pencipta lagu, tanggung jawab penyedia jasa unduh MP3 gratis, serta persepsi masyarakat terhadap perlindungan lagu yang diedarkan di internet dengan metode yuridis sosiologis. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa UU Hak Cipta telah memberikan perlindungan hak moral dan hak ekonomi bagi pencipta lagu. Tanggung jawab atas pelanggaran di internet umumnya dibebankan kepada Internet Service Provider (ISP) apabila menyediakan fasilitas yang memungkinkan terjadinya pelanggaran, tetapi tidak untuk semua pelanggaran yang dilakukan pengguna. Selain itu, masyarakat belum memahami UU Hak Cipta sehingga pelanggaran masih terjadi.

Kajian serupa dilakukan oleh Megistra (2022) dalam skripsi berjudul "Perlindungan Hak Cipta Lagu Terhadap Pembajakan Yang Dilakukan Melalui Kanal *YouTube* Dalam Media Internet" dengan metode normatif.^[fn2] Penelitian tersebut membahas perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta lagu di dunia maya dan pertanggungjawaban hukum penyedia layanan unduh lagu gratis atas pelanggaran melalui kanal *YouTube*. Hasilnya menunjukkan bahwa perlindungan bersumber dari Pasal 9 ayat (2) UU Hak Cipta yang mensyaratkan izin pencipta dalam penggunaan hak ekonomi, dengan sanksi pidana dalam Pasal 113 ayat (2) hingga ayat (4) serta dukungan UU ITE. Penyedia layanan unduh lagu gratis secara ilegal dapat dimintai pertanggungjawaban pidana berdasarkan Pasal 113 UU Hak Cipta, sedangkan penindakan konten ilegal di internet mengacu pada Peraturan Bersama Menteri Hukum dan HAM serta Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 14 dan 26 Tahun 2015 tentang penutupan akses terhadap pelanggaran hak cipta dalam sistem elektronik.

Kedua penelitian tersebut menitikberatkan pada pembajakan lagu serta pertanggungjawaban penyedia layanan unduh lagu. Penelitian ini memiliki fokus yang berbeda, yaitu mengkaji penggunaan situs konverter yang mengalihwujudkan video *YouTube* menjadi audio dari perspektif hak ekonomi pencipta, baik dari sisi pengguna maupun peran penyedia situs. Penelitian ini juga menganalisis kecukupan kebijakan pemerintah dalam menangani pelanggaran hak cipta di ranah digital, aspek yang tidak menjadi rumusan masalah pada kedua penelitian terdahulu. Sepanjang penelusuran penulis, kajian yang membahas *YouTube* dan situs konverter secara bersamaan dari

sudut pandang tersebut belum ditemukan, sehingga penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan kajian yang ada.

Berdasarkan uraian latar belakang dan kajian terdahulu tersebut, permasalahan yang dikaji mencakup apakah penggunaan situs konverter video *YouTube* menjadi audio dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta berdasarkan UU Hak Cipta dan apakah kebijakan pemerintah telah memadai dalam penanganan pelanggaran hak cipta digital. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan situs konverter video *YouTube* menjadi audio dalam perspektif UU Hak Cipta dan menganalisis kecukupan kebijakan pemerintah dalam penanganan pelanggaran hak cipta digital.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif, yaitu penelitian yang menempatkan hukum sebagai norma, kaidah, asas hukum, dan peraturan perUndang-Undangan yang berlaku.⁵ Penelitian ini berfokus pada analisis norma hukum positif tertulis yang mengatur perlindungan hak cipta dalam penggunaan situs konverter video *YouTube* menjadi audio. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perUndang-Undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*) untuk menganalisis ketentuan hukum yang berlaku serta konsep-konsep hukum yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta di era digital.⁶ Bahan hukum primer diperoleh dari UU Hak Cipta beserta peraturan perUndang-Undangan lain yang relevan. Bahan hukum sekunder berupa buku, jurnal ilmiah, hasil penelitian, skripsi, tesis, disertasi, dan pendapat para ahli yang membahas hukum hak cipta serta perlindungan karya digital, sedangkan bahan hukum tersier berupa Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan kamus bahasa Inggris. Seluruh bahan hukum dikumpulkan melalui studi kepustakaan dan dianalisis menggunakan metode deskriptif-analitis dengan menafsirkan ketentuan hukum, doktrin, dan konsep hukum yang berkaitan dengan penggunaan situs konverter video *YouTube* menjadi audio. Hasil analisis kemudian dirumuskan menjadi kesimpulan untuk menjawab kedua rumusan masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian ini.

3. Analisis dan Pembahasan

Analisis Pelanggaran Hak Cipta terhadap Penggunaan Situs Konverter Video YouTube Menjadi Audio

Hak Cipta

Dasar Hukum Hak Cipta

Hak cipta merupakan instrumen perlindungan hukum terhadap karya intelektual yang memiliki kedudukan penting dalam menunjang perkembangan ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi. Di Indonesia, pengaturan mengenai hak cipta terus mengalami perkembangan sejalan dengan perubahan kebutuhan masyarakat serta pesatnya kemajuan teknologi informasi.

Pengaturan hukum hak cipta di Indonesia bermula pada masa kolonial Belanda melalui pemberlakuan *Auteurswet* Tahun 1912, yaitu Undang-Undang hak cipta Belanda yang diterapkan di wilayah Hindia Belanda. Setelah Indonesia merdeka, ketentuan ini tetap berlaku berdasarkan Pasal II Aturan Peralihan Undang-Undang Dasar 1945, hingga pada akhirnya digantikan oleh peraturan

⁵ Irwansyah, *Penelitian Hukum: Pilihan Metode & Praktik Penulisan Artikel* (Yogyakarta: Mirra Buana Platform, 2021), 97.

⁶ Irwansyah, *Penelitian Hukum: Pilihan Metode & Praktik Penulisan Artikel*, 133.

nasional yang secara khusus mengatur hak cipta.⁷

Evolusi legislasi hak cipta di Indonesia ditandai dengan pergantian kebijakan yang cukup dinamis. Diawali oleh UU No. 6 Tahun 1982, ketentuan ini berturut-turut diamandemen melalui UU No. 7 Tahun 1987 dan UU No. 12 Tahun 1997. Meskipun sempat diperbarui lagi lewat UU No. 19 Tahun 2002, kebutuhan akan kepastian hukum yang lebih relevan dengan perkembangan zaman memicu lahirnya UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta) sebagai pengganti menyeluruh atas aturan sebelumnya.⁸

Selain Undang-Undang tersebut, pengaturan hak cipta juga dijabarkan lebih lanjut melalui berbagai peraturan pelaksana. Regulasi-regulasi ini dikeluarkan oleh berbagai instansi pemerintah, mulai dari Peraturan Pemerintah, Peraturan Menteri, hingga Keputusan Presiden dan Keputusan Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual di antaranya adalah: ⁹

Tabel 1. Peraturan Pemerintah

Peraturan	Fokus pengaturan
PP No. 14 Tahun 1986 dan PP No. 7 Tahun 1989	Pembentukan dan penyesuaian struktur Dewan Hak Cipta
PP No. 1 Tahun 1989	Legalitas alih bahasa dan penggandaan karya untuk pendidikan, riset, dan ilmu pengetahuan
PP No. 16 Tahun 2020	Prosedur pendaftaran atau pencatatan karya dan produk hak terkait
PP No. 56 Tahun 2021	Tata kelola royalti musik dan lagu
PP No. 100 Tahun 2021	Standar dan legalitas profesi Konsultan Kekayaan Intelektual
PP No. 45 Tahun 2024	Rincian biaya dan jenis PNBP di Kemenkumham

Tabel 2. Peraturan Menteri Hukum dan HAM

Peraturan	Fokus pengaturan
Nomor 14 dan 26 Tahun 2015	Pemblokiran konten atau pemutusan akses pengguna yang melanggar hak cipta di sistem elektronik
Nomor 36 Tahun 2018	Izin operasional, penerbitan izin, dan evaluasi Lembaga Manajemen Kolektif
Nomor 20 Tahun 2020	Syarat tarif tertentu
Nomor 14 Tahun 2022	Kriteria tarif nol rupiah atau nol persen untuk layanan tertentu
Nomor 9 Tahun 2022	Pengelolaan royalti musik dan lagu

⁷ Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, "Sejarah Perkembangan Perlindungan Kekayaan Intelektual," Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, diakses 9 September 2025, <https://www.dgip.go.id/tentang-djki/sejarah-djki>.

⁸ Tim Redaksi, *Himpunan Lengkap Undang-Undang Hak Cipta, Paten, Merek dan Indikasi Geografis, serta Hak Kekayaan Intelektual (HKI)* (Yogyakarta: Laksana, 2018), 280.

⁹ Ahdan Ramdani, "Berbagai Peraturan Tentang Hak Cipta," Lawyer Ahdan Ramdani, diakses 25 Juli 2025, <https://www.lawyer-ahdanramdani.com/berbagai-peraturan-tentang-hak-cipta/>.

Peraturan	Fokus pengaturan
Nomor 1 Tahun 2023	Standar manajemen penyidikan tindak pidana pelanggaran kekayaan intelektual
Nomor 15 Tahun 2024	Royalti atas lisensi penggunaan sekunder karya tulis dan buku

Tabel 3. Keputusan Presiden

Keppres	Fokus pengaturan
No. 17 Tahun 1988	Perlindungan rekaman suara dengan Masyarakat Eropa
No. 25 Tahun 1989	Perlindungan hak cipta Indonesia dan Amerika Serikat
No. 189 Tahun 1998	Mencabut Keppres No. 34 Tahun 1986 dan perubahannya (termasuk No. 26 Tahun 1995) agar tidak tumpang tindih
No. 74 Tahun 2004	Mengesahkan WIPO Performances and Phonograms Treaty (WPPT) 1996

Tabel 4. Keputusan Dirjen KI

Keputusan	Fokus pengaturan
Nomor HKI-05.TI.03.02 Tahun 2021	Dasar operasional Sistem POP-HC (Persetujuan Otomatis Pencatatan Hak Cipta) agar pendaftaran karya lebih cepat, efisien, dan memberi kepastian hukum secara <i>real time</i>

Keberadaan berbagai regulasi tersebut menunjukkan bahwa perlindungan hak cipta di Indonesia telah tersusun secara berlapis, mulai dari Undang-Undang hingga aturan teknis di tingkat direktorat jenderal. Dalam konteks penggunaan situs konverter video *YouTube* menjadi audio, perangkat hukum ini menjadi dasar yuridis untuk menilai apakah pengalihwujudan ciptaan tanpa izin melanggar hak eksklusif pencipta. Perangkat ini juga menyediakan sarana penindakan, seperti pemblokiran konten dan pemutusan akses pengguna dalam sistem elektronik (Permenkumham Nomor 14 dan 26 Tahun 2015) serta pengaturan royalti musik dan lagu (PP No. 56 Tahun 2021 dan Permenkumham No. 9 Tahun 2022). Tetapi, karena UU Hak Cipta belum mengatur penggunaan situs konverter secara eksplisit, kecukupan regulasi tersebut dalam menjawab dinamika teknologi perlu dikaji lebih lanjut. Dengan demikian, kerangka regulasi yang komprehensif diharapkan dapat mewujudkan kepastian hukum yang memitigasi risiko pelanggaran, sekaligus menciptakan ekosistem tata kelola hak cipta yang proporsional dan berkelanjutan, sehingga memberikan rasa keadilan bagi pencipta, pengguna, dan penyedia platform.

Pengertian Hak Cipta

Salah satu pilar penting dalam cakupan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah hak cipta, yang saat ini landasan hukumnya berpijak pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta). Dalam kerangka hukum ini, perlindungan diberikan kepada setiap hasil kreativitas manusia yang lahir dari kemampuan intelektual, yang mencakup bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra.

Pasal 1 angka 1 UU Hak Cipta menyatakan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata, tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perUndang-Undangan.

Definisi ini memuat tiga unsur yang relevan bagi penelitian ini.¹⁰

1. Hak eksklusif. Pencipta atau pemegang hak cipta berwenang mengendalikan penggandaan, pembuatan karya turunan, serta pemberian izin atau pengalihan hak ekonomi kepada pihak ketiga. Pihak lain yang menggandakan atau mengubah video musik di *YouTube* karenanya memerlukan izin.
2. Prinsip deklaratif. Perlindungan lahir seketika setelah karya diwujudkan tanpa pendaftaran, selaras dengan *Berne Convention*. Pencatatan ciptaan hanya berfungsi sebagai bukti awal kepemilikan (Pasal 69 ayat (4)). Video musik di *YouTube* dengan demikian dilindungi tanpa bergantung pada pencatatan.
3. Perwujudan nyata. Hukum melindungi ekspresi yang telah diwujudkan secara konkret, sebagaimana Pasal 1 angka 3, bukan ide semata. Video dan lagu yang telah direkam memenuhi unsur ini.

Hak eksklusif tersebut tidak mutlak. Ia dibatasi oleh jangka waktu perlindungan dan fungsi sosial, misalnya penggunaan untuk pendidikan atau kegiatan nonkomersial serta pembelaan di dalam maupun di luar pengadilan, dengan memperhatikan prinsip penggunaan wajar (*fair dealing*). Pembatasan ini penting karena sebagian masyarakat memandang konversi untuk kepentingan pribadi sebagai tindakan yang diperbolehkan.

Subjek Hak Cipta

Subjek hukum hak cipta adalah individu atau entitas yang secara legal terikat dengan eksistensi hak cipta, yaitu pihak yang oleh peraturan perUndang-Undangan diklasifikasikan sebagai pemegang hak cipta maupun pemegang hak terkait. Pembahasannya selalu beririsan dengan peran sentral pencipta sebagai aktor intelektual yang mewujudkan karya. Dalam praktik, pencipta umumnya berstatus ganda, yakni sebagai *originator* karya sekaligus pemegang hak cipta pertama yang diakui hukum.¹¹

Pencipta adalah individu atau sekumpulan orang yang, secara mandiri atau kolaboratif, melahirkan karya yang memanifestasikan karakteristik unik dan personal. Selain pencipta, UU Hak Cipta mengidentifikasi “Pemegang Hak Cipta” sebagai subjek hukum yang memiliki otoritas ekonomi, yang mencakup pencipta sebagai pemilik orisinal, pihak yang memperoleh hak secara legal, dan pihak ketiga yang menerima pelimpahan hak secara sah dari pemilik sebelumnya. Untuk kepastian hukum, Pasal 31 UU Hak Cipta menetapkan bahwa seseorang diakui sebagai pencipta apabila namanya tertera pada ciptaan, dinyatakan secara eksplisit dalam karya, atau terdaftar secara resmi dalam daftar umum ciptaan pada kementerian terkait. Dengan demikian, subjek hak cipta meliputi:¹²

1. Perorangan, yaitu individu yang diakui hukum sebagai subjek hukum. Jika ciptaan dihasilkan lebih dari satu orang, Pasal 33 UU Hak Cipta menentukan bahwa pencipta adalah pihak yang memimpin serta mengawasi penyelesaian karya secara integratif. Menurut Pasal 34, jika ciptaan dirancang seseorang tetapi dikerjakan pihak lain di bawah arahan instruktur, status pencipta tetap pada perancangannya. Untuk karya dalam ranah profesional, Pasal 36 menetapkan bahwa pencipta yang membuat karya berdasarkan pesanan atau dalam

¹⁰ Dwi Atmoko *et al.*, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual* (Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023), 19.

¹¹ Sujana Donandi, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia (Intellectual Property Rights Law in Indonesia)* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 35.

¹² Neni Sri Imaniyati *et al.*, *Hukum Kekayaan Intelektual* (Jakarta: Kencana, 2024), 67.

hubungan kerja tetap diakui sebagai pemegang hak cipta, selama tidak ada kesepakatan tertulis lain.

2. Badan hukum, yang secara doktrinal dikenal sebagai subjek hukum artifisial (*artificial person*), juga berhak diakui sebagai pemilik karya cipta, baik badan hukum privat maupun publik. Untuk badan hukum privat, Pasal 37 mengatur bahwa korporasi atau organisasi dianggap pencipta apabila mengumumkan, mendistribusikan, atau mengomunikasikan karya tanpa menyertakan identitas pencipta perorangan. Untuk badan hukum publik, Pasal 35 ayat (1) menetapkan bahwa karya yang dihasilkan dalam hubungan kedinasan otomatis menjadikan instansi pemerintah terkait sebagai pemilik hak ciptanya.

Singkatnya, subjek hukum hak cipta mencakup entitas yang berperan dalam penciptaan maupun pemanfaatan karya. Individu yang terlibat langsung dalam penciptaan, sendiri atau bersama-sama, dan mengendalikan hasilnya diakui sebagai pencipta. Badan hukum, privat maupun publik, juga menjadi pemilik hak cipta apabila karya dihasilkan dalam lingkup kewenangan atau hubungan kerja yang sah. Dengan demikian, hak cipta tidak hanya melekat pada perorangan, tetapi juga dapat menjadi bagian institusi atau organisasi yang secara hukum bertanggung jawab atas lahirnya karya.

Objek Hak Cipta

Setiap subjek memiliki objek yang menyertainya; keduanya saling terkait erat dan tidak dapat dipisahkan, meskipun perannya berbeda. L.J. Tailor menyatakan bahwa hak cipta melindungi ekspresi dari suatu ide, bukan ide itu sendiri. Karena itu, agar memperoleh perlindungan, ide harus diwujudkan secara konkret dan nyata, bukan sekadar gagasan, dan wujud itu harus tampil khas dalam ilmu pengetahuan, seni, atau sastra. Perlindungan hanya diberikan kepada karya orisinal, yakni ciptaan yang mencerminkan ekspresi pribadi (*alter ego*) penciptanya. Tanpa cerminan kepribadian tersebut, tidak lahir karya yang dapat menjadi objek perlindungan hak cipta.¹³

Berdasarkan Pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta, ciptaan yang dilindungi mencakup spektrum luas di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, mulai dari karya tulis (buku, pamflet, perwajahan karya tulis), ciptaan lisan (ceramah, kuliah, pidato), alat peraga pendidikan, karya musik atau lagu dengan maupun tanpa teks, hingga seni pertunjukan seperti drama, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim.

Perlindungan juga menjangkau seni rupa dalam segala bentuknya (lukisan, ukiran, patung), karya arsitektur, peta, dan seni batik. Di era visual dan digital, objek perlindungan mencakup fotografi, potret, sinematografi, permainan video, dan program komputer. Undang-Undang juga mengakui karya hasil transformasi dan kompilasi, seperti terjemahan, aransemen, basis data, dan adaptasi ekspresi budaya tradisional. Seluruh kategori ini merupakan wujud orisinalitas intelektual yang otomatis dilindungi sejak diwujudkan secara konkret.

Sistem klasifikasi ini memberikan kerangka identifikasi yang definitif atas berbagai produk intelektual, menegaskan cakupan perlindungan yuridis dari negara, sekaligus menjadi batasan konkret atas objek yang termasuk dalam rezim hak cipta di Indonesia.

Pembatasan Hak Cipta/ Fair Use

Prinsip penggunaan yang wajar atau *fair use* merupakan batasan hukum yang berakar pada ketentuan Konvensi Berne. Sejarah pembentukan konvensi ini pada tahun 1886 didasari oleh misi kolektif lintas negara untuk menjamin hak materiel para kreator sekaligus mencegah eksploitasi karya tanpa izin. Sebagai pilar hukum perlindungan karya sastra dan seni di tingkat global, Konvensi Berne telah

¹³ Neni Sri Imaniyati *et al.*, *Hukum Kekayaan Intelektual* (Jakarta: Kencana, 2024), 74.

mengalami berbagai proses amandemen sejak diadopsi, di mana revisi terakhir secara formal dilakukan pada tahun 1978¹⁴

Padanan konseptual prinsip *fair use* dalam hukum nasional Indonesia terdapat pada pengaturan mengenai pembatasan hak cipta dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta), yakni Pasal 43 sampai dengan Pasal 46. Berbeda dengan doktrin *fair use* di Amerika Serikat yang berfungsi sebagai pembelaan umum berdasarkan penilaian kewajaran, pembatasan hak cipta dalam UU Hak Cipta disusun secara enumeratif. Dengan demikian, penggunaan karya tanpa izin hanya dapat dibenarkan apabila memenuhi salah satu ketentuan yang ditetapkan. Berdasarkan konstruksi hukum dalam Pasal 43 UU Hak Cipta, terdapat ruang bagi penggunaan karya tanpa keharusan mendapatkan izin formal dari pencipta, sepanjang aktivitas tersebut memenuhi kriteria tertentu yang ditetapkan oleh Undang-Undang. Secara spesifik, perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta mencakup pengumuman, pendistribusian, komunikasi, dan/atau penggandaan lambang negara dan lagu kebangsaan menurut sifatnya yang asli. Selain itu, pengecualian juga berlaku bagi segala sesuatu yang dilaksanakan oleh atau atas nama pemerintah, kecuali dinyatakan dilindungi, serta pengambilan berita aktual dari kantor berita, lembaga penyiaran, surat kabar, atau sumber sejenis lainnya dengan menyebutkan sumber secara lengkap. Di era digital, pembuatan dan penyebarluasan konten hak cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi juga dibenarkan selama bersifat tidak komersial dan/atau menguntungkan pencipta atau pihak terkait, atau apabila pencipta menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan tersebut. Terakhir, ketentuan ini mengakomodasi penggunaan potret pimpinan negara, mulai dari Presiden hingga pahlawan nasional, dengan tetap mengedepankan martabat dan kewajaran sesuai dengan ketentuan peraturan perUndang-Undangan.

Di antara ketentuan tersebut, Pasal 43 huruf d memiliki keterkaitan yang erat dengan penelitian ini, tetapi sulit diterapkan pada pengguna situs konverter berdasarkan tiga alasan. Rumusannya mengaitkan pembuatan dengan penyebarluasan, sedangkan pengguna yang mengunduh semata-mata untuk didengarkan sendiri tidak menyebarkan konten tersebut. Sifat nonkomersial memang dapat terpenuhi pada sisi pengguna, tetapi layanan yang digunakan dijalankan oleh penyedia situs yang memperoleh pendapatan dari penayangan iklan, sehingga unsur tersebut tidak terpenuhi pada sisi penyedia. Pasal ini mensyaratkan bahwa pencipta *menyatakan* tidak keberatan, sehingga sikap diam pencipta belum memenuhi syarat.

Melengkapi ketentuan mengenai pembatasan hak cipta, Pasal 44 ayat (1) UU Hak Cipta memberikan legitimasi atas penggunaan, pengambilan, penggandaan, dan/atau pengubahan suatu ciptaan serta produk hak terkait, baik secara parsial maupun menyeluruh, tanpa dikategorikan sebagai tindakan pelanggaran. Legalitas perbuatan tersebut diberikan dengan syarat berupa pencantuman sumber secara lengkap, terutama apabila ditujukan untuk kepentingan intelektual yang mencakup pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, hingga penulisan kritik dan tinjauan masalah, sepanjang tidak merugikan kepentingan yang wajar pencipta. Selain dalam ranah akademis, pengecualian ini juga mencakup keperluan keamanan serta penyelenggaraan pemerintahan, legislatif, dan peradilan. Dalam dimensi penyebaran ilmu pengetahuan, ceramah yang hanya untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan serta pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran turut diakomodasi oleh Undang-Undang, dengan catatan bahwa pementasan tersebut tidak merugikan kepentingan yang wajar pencipta.

¹⁴ Rika Ratna Permata *et al.*, *Hak Cipta Era Digital dan Pengaturan Doktrin Fair Use di Indonesia* (Bandung: Refika Aditama, 2023), 36.

Syarat pencantuman sumber hanya berlaku pada Pasal 44 ayat (1) dan, untuk berita aktual, pada Pasal 43 huruf c. Syarat ini tidak menjadi unsur dalam Pasal 43 huruf d maupun Pasal 46. Dalam penggunaan situs konverter, syarat tersebut umumnya tidak terpenuhi. Berkas hasil konversi lazimnya hanya memuat judul video sebagai nama berkas, tanpa nama pencipta atau pemegang hak dan tanpa keterangan sumber yang memadai, sedangkan pengguna yang mendengarkan secara pribadi pada umumnya tidak memiliki kebiasaan mencantumkan sumber. Meskipun demikian, pencantuman sumber hanya merupakan syarat tambahan. Seandainya sumber dicantumkan, mendengarkan musik untuk hiburan pribadi tetap tidak termasuk dalam tujuan yang disebutkan dalam Pasal 44 ayat (1). Ketentuan ini baru relevan apabila konversi dilakukan untuk keperluan yang tercantum di dalamnya, misalnya analisis musik dalam penelitian dengan sumber yang dicantumkan secara lengkap.

Selain pengecualian untuk kepentingan publik, hukum hak cipta juga mengakomodasi kebutuhan personal melalui regulasi yang bersifat spesifik. Merujuk pada Pasal 46 UU Hak Cipta, masyarakat diberikan ruang legal untuk menggandakan suatu karya yang sudah diumumkan tanpa seizin pemilik hak, asalkan dilakukan untuk kepentingan pribadi. Namun, hak ini dibatasi secara ketat, yakni hanya diperkenankan membuat 1 (satu) salinan. Perlu diperhatikan pula bahwa hak untuk melakukan penggandaan demi kepentingan pribadi ini tidak berlaku bagi:

- a. karya arsitektur dalam bentuk bangunan atau konstruksi lain;
- b. seluruh atau bagian yang substansial dari suatu buku atau notasi musik;
- c. seluruh atau bagian substansial dari basis data dalam bentuk digital;
- d. program komputer, kecuali sebagaimana dimaksud dalam Pasal 45 ayat (1), yaitu untuk kepentingan arsip serta penelitian dan pengembangan program komputer, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya; dan
- e. penggandaan untuk kepentingan pribadi yang pelaksanaannya bertentangan dengan kepentingan yang wajar dari pencipta atau pemegang hak cipta.

Melalui ketentuan ini, hukum berupaya menyeimbangkan hak akses masyarakat dengan perlindungan ekonomi bagi pencipta. Pembatasan penggandaan pribadi bertujuan untuk mencegah kerugian finansial akibat reproduksi karya secara bebas, khususnya pada karya bernilai komersial tinggi. Dengan demikian, pemanfaatan secara personal tetap harus memperhatikan batas kewajaran agar tidak merusak keberlangsungan ekosistem kreatif. Kepentingan yang wajar dimaknai sebagai kepentingan yang didasarkan pada keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu ciptaan, dan perbuatan nonkomersial tetap dapat dianggap melanggar apabila merugikan kepentingan tersebut.

Penerapan ketentuan Pasal 46 pada pengguna situs konverter menyangkut empat persoalan.

Pertama, Undang-Undang mendefinisikan penggandaan sebagai proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apa pun, baik secara permanen maupun sementara. Berdasarkan definisi yang luas tersebut, pembuatan berkas audio dari video oleh pengguna memenuhi unsur penggandaan. Dengan demikian, persoalannya bukan terletak pada jenis perbuatan, melainkan pada kesesuaian penggandaan itu dengan pembatasan Pasal 46. Kedua, kualitas hasil konversi tidak menjadi unsur hukum, tetapi relevan bagi penilaian kepentingan yang wajar. Undang-Undang hanya menilai ada tidaknya penggandaan serta batas pembatasannya. Kualitas audio hasil konversi ditentukan oleh kualitas audio pada video sumber dan pengaturan situs konverter, sehingga hasilnya dapat hampir setara dengan sumbernya. Ketiga, audio hasil konversi bukan notasi musik. Notasi musik dalam Pasal 46 ayat (2) huruf b merujuk pada tulisan musik (partitur), bukan rekaman bunyi, sehingga pengecualian tersebut tidak berlaku bagi berkas audio. Namun, audio hasil konversi memuat lagu yang dilindungi sebagai ciptaan, karena lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks termasuk ciptaan yang dilindungi menurut Pasal 40 ayat (1) huruf d. Keempat, status audio hasil konversi

sebagai fonogram belum diatur secara tegas. Fonogram didefinisikan sebagai fiksasi suara pertunjukan atau suara lainnya, atau representasi suara, yang tidak termasuk bentuk fiksasi yang tergabung dalam sinematografi atau ciptaan audiovisual lainnya. Rekaman suara di dalam video *YouTube* tergabung dalam karya audiovisual sehingga, selama masih berada dalam video, secara definisi belum berstatus fonogram.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat tiga keadaan penggunaan situs konverter oleh pengguna beserta kemungkinan dasar pembenarnya dalam UU Hak Cipta. Ruang pembenaran bagi pengguna bersifat terbatas. Penggunaan dapat dibenarkan berdasarkan Pasal 43 huruf d apabila pencipta secara aktif menyatakan tidak keberatan atas pengunduhan kontennya. Sikap diam pencipta tidak memenuhi syarat ini, sehingga penerapannya terbatas pada konten yang persetujuannya memang telah dinyatakan.

Konversi untuk keperluan penelitian dapat dibenarkan berdasarkan Pasal 44 ayat (1) huruf a, dengan syarat sumber dicantumkan secara lengkap dan kepentingan yang wajar pencipta tidak dirugikan. Mendengarkan musik untuk hiburan pribadi tidak termasuk dalam tujuan pasal ini. Pembuatan satu salinan untuk hiburan pribadi atas musik komersial bertumpu pada Pasal 46 ayat (1). Keadaan ini lazim terjadi, tetapi sangat rentan dikategorikan sebagai pelanggaran karena terkendala Pasal 46 ayat (2) huruf e. Audio hasil konversi dapat menggantikan pemutaran resmi, unsur satu salinan sulit dipastikan, dan status audio sebagai fonogram belum diatur secara tegas. Dengan demikian, penggunaan yang lazim dilakukan, yakni mengunduh musik komersial untuk hiburan pribadi, tidak memiliki dasar pembenaran yang kuat.

Situs Konverter

Pengertian Situs Konverter

Secara etimologis, istilah situs berasal dari bahasa Latin *site* yang berarti “tempat” atau “lokasi”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), situs diartikan sebagai tempat yang mengandung peninggalan bersejarah atau lokasi tertentu yang memiliki nilai penting. Seiring perkembangan teknologi, istilah ini mengalami perluasan makna hingga merujuk pada situs *web*,¹⁵ yakni kumpulan halaman dalam domain yang berisikan berbagai jenis informasi yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet melalui alamat unik yang disebut *Uniform Resource Locator (URL)*.¹⁶

Situs *web* memiliki tiga unsur utama yang saling berkaitan, yaitu *domain*, *hosting*, dan *konten*. *Domain* berperan sebagai alamat unik yang memudahkan pengguna mengakses situs, sehingga pemilihan nama yang singkat, mudah diingat, dan relevan menjadi penting untuk menarik pengunjung serta meningkatkan peringkat di mesin pencari melalui optimasi *Search Engine Optimization (SEO)*.

Hosting berfungsi sebagai ruang penyimpanan data atau basis data yang memuat berbagai informasi, seperti teks, gambar, grafik, video, dan skrip, dengan pilihan paket yang dapat disesuaikan kebutuhan. Sementara itu, konten menjadi elemen kunci yang menentukan tujuan dan nilai suatu website, karena tanpa konten yang jelas dan relevan, keberadaan situs akan kehilangan makna. Media sosial, profil perusahaan, pasar online, dan banyak *platform* lainnya adalah contoh dari konten yang digunakan.¹⁷

¹⁵ Hari Suroto, “Mengenal Kata Situs dan Perkembangan Maknanya,” CNN Indonesia, diakses 11 Agustus 2025, <https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20180205151929-445-273901/mengenal-kata-situs-dan-perkembangan-maknanya>

¹⁶ Andi Asari *et al.*, *Pengembangan Website* (Malang: Media Nusa Creative, 2023), 51.

¹⁷ Andi Asari *et al.*, *Pengembangan Website* (Malang: Media Nusa Creative, 2023), 54.

Salah satu jenis situs web yang berkembang seiring kebutuhan pengguna adalah situs konverter. Situs konverter merupakan situs web yang menyediakan layanan untuk mengubah suatu format atau satuan tertentu ke format atau satuan lainnya secara otomatis melalui sistem berbasis web. Konversi yang dimaksud dapat berupa konversi satuan ukuran (misalnya panjang, berat, atau suhu), konversi format file (seperti PDF ke Word atau JPG ke PNG), maupun konversi jenis data lainnya sesuai dengan fungsi situs tersebut. Situs konverter dirancang untuk mempermudah pengguna dalam melakukan proses konversi secara cepat, praktis, dan tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan, sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui internet.¹⁸

Jenis-Jenis Situs Konverter

Beragamnya format data muncul karena setiap format dibuat untuk tujuan yang berbeda, seperti penyimpanan, pengolahan, dan penyajian informasi. Perbedaan ini sering menimbulkan kendala ketika data perlu digunakan pada perangkat atau aplikasi yang tidak mendukung format tertentu. Untuk mengatasi kendala tersebut, situs konverter hadir sebagai sarana yang membantu menyesuaikan format data. Melalui layanan berbasis web, pengguna dapat mengubah format data sesuai kebutuhan tanpa mengubah isi informasi di dalamnya. Oleh karena itu, situs konverter berperan penting dalam mempermudah pengelolaan dan pemanfaatan data digital. Situs konverter dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis. Berikut ini jenis-jenis situs konverter berdasarkan kegunaannya.

a. Situs Konverter Format File

Situs konverter format file adalah layanan berbasis internet yang memungkinkan pengguna mengubah dokumen dari satu format ke format lain tanpa mengubah isi atau struktur utama dokumen tersebut. Jenis dokumen yang umum dikonversi melalui situs ini antara lain *PDF (Portable Document Format)* ke *DOC/DOCX (Document/Microsoft Word Document)* maupun sebaliknya, serta *PPT/PPTX (PowerPoint Presentation/Microsoft PowerPoint Presentation)* ke *PDF (Portable Document Format)*. Layanan ini banyak digunakan untuk memudahkan pengeditan, distribusi, dan penyesuaian dokumen agar dapat diakses pada berbagai perangkat dan aplikasi.

b. Situs Konverter Media

Situs konverter media adalah layanan berbasis internet yang memungkinkan pengguna mengubah format file audio dan video agar dapat diputar atau digunakan pada berbagai perangkat. Layanan ini memungkinkan konversi video dari *MP4 (MPEG-4 Part 14)* ke *AVI (Audio Video Interleave)*, perubahan file audio dari *WAV (Waveform Audio File Format)* ke *MP3 (MPEG-1 Audio Layer 3)*, serta ekstraksi audio dari video *MP4* menjadi file *MP3*.

c. Situs Konverter Gambar

Situs konverter gambar adalah layanan berbasis web yang digunakan untuk mengubah format gambar digital serta menyesuaikan karakteristik visualnya sesuai dengan kebutuhan pengguna. Melalui situs ini, pengguna dapat melakukan konversi dari *JPG/JPEG (Joint Photographic Experts Group)* ke *PNG (Portable Network Graphics)* agar gambar mendukung latar belakang transparan, mengubah *PNG (Portable Network Graphics)* ke *WEBP (Web Picture)* untuk mengoptimalkan ukuran file pada penggunaan situs web, serta mengonversi *GIF (Graphics Interchange Format)* ke *JPG/JPEG (Joint Photographic Experts Group)* untuk keperluan penyajian gambar statis.

d. d. Situs Konverter Satuan

e. Layanan konverter satuan berfungsi sebagai alat bantu untuk mengubah ukuran atau satuan dari satu sistem pengukuran ke sistem pengukuran lainnya. Jenis konversi yang umum

¹⁸ Nancy, "Pengertian Converter: Membahas Teknologi Hebat yang Bikin Hidup Lebih Mudah!," Perpus Teknik, diakses 11 Agustus 2025, <https://perpusteknik.com/pengertian-converter/>.

dilakukan meliputi konversi panjang dari meter ke kilometer, konversi berat dari kilogram ke pound, konversi suhu dari Celsius ke Fahrenheit, serta konversi volume dari liter ke galon. Proses penggunaannya dilakukan dengan memilih jenis satuan yang akan dikonversi, memasukkan nilai yang diinginkan, kemudian sistem secara otomatis menampilkan hasil konversi.

f. Situs Konverter Mata Uang

Konverter mata uang adalah layanan berbasis internet yang memungkinkan pengguna menghitung nilai tukar antar mata uang secara langsung. Layanan ini mendukung konversi berbagai mata uang, seperti *USD (United States Dollar)* ke *IDR (Indonesian Rupiah)*, *EUR (Euro)* ke *JPY (Japanese Yen)*, atau *GBP (British Pound Sterling)* ke *USD (United States Dollar)*. Pengguna hanya perlu memasukkan jumlah uang yang ingin dikonversi, memilih mata uang asal dan tujuan, kemudian sistem akan menampilkan nilai tukar terkini secara otomatis.

Situs Konverter Video YouTube

Situs konverter video *YouTube* merupakan salah satu bentuk khusus dari situs konverter media berbasis layanan internet. Sebagai bagian dari situs konverter media, layanan ini berfungsi untuk mengubah format video atau mengekstraksi audio dari video *YouTube* agar dapat digunakan pada berbagai perangkat, baik untuk pemutaran offline maupun keperluan pribadi lainnya. Dengan kata lain, situs konverter video *YouTube* tetap berada dalam kategori situs konverter media, namun memiliki fitur tambahan yang memungkinkan pengguna mengakses konten langsung dari platform *YouTube* melalui *URL* video. Contoh situs konverter yang menyediakan layanan konversi video *YouTube* menjadi audio berformat MP3 antara lain YTMP3, x2convert, GO-MP3, dan Y2mate.

Prosedur konversi pada situs konverter video *YouTube* relatif sederhana. Pertama, pengguna menyalin *URL* video yang akan dikonversi, kemudian menempelkannya pada kolom yang disediakan oleh situs. Setelah itu, pengguna memilih format file hasil konversi, misalnya MP3 untuk audio atau MP4 untuk video. Selanjutnya, pengguna menekan tombol konversi dan menunggu proses selesai sebelum mengunduh file.

Penggunaan situs konverter video *YouTube* memiliki beberapa kelebihan. Salah satunya adalah kemudahan bagi pengguna untuk menyimpan konten *YouTube* dan memutarinya secara offline, sehingga akses terhadap video atau audio tidak bergantung pada koneksi internet. Selain itu, situs ini memberikan fleksibilitas dalam memilih format dan kualitas file, sehingga pengguna dapat menyesuaikannya dengan perangkat yang digunakan. Proses konversi yang relatif cepat dan sederhana juga menjadi keunggulan, karena pengguna tidak memerlukan keahlian teknis khusus untuk menghasilkan file media sesuai kebutuhan.

Adapun yang menjadi kekurangan dari situs ini adalah munculnya iklan atau *pop-up* sebelum proses konversi atau pengunduhan dapat dilakukan. Beberapa situs mewajibkan pengguna menonton iklan singkat, menutup *pop-up*, atau melewati jendela peringatan sebelum tombol unduh aktif. Praktik ini merupakan bagian dari model pendapatan situs gratis, namun dapat mengurangi kenyamanan pengguna dan berpotensi membahayakan perangkat jika tautan iklan atau *pop-up* diklik secara tidak sengaja.

Selain itu, pengunduhan konten yang dilindungi hak cipta tanpa izin pemiliknya berisiko melanggar hukum, karena tidak semua video di *YouTube* dapat disimpan atau dikonversi secara bebas. Kekurangan lain terkait kualitas hasil konversi, karena audio yang dihasilkan terkadang menurun, terutama jika situs yang digunakan tidak mendukung kualitas tinggi atau format hasil konversi memiliki batasan kompresi.

Video

Secara etimologis, istilah video berasal dari bahasa Latin *video-vidivisum* yang berarti melihat atau memiliki daya penglihatan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), video diartikan sebagai rekaman gambar bergerak atau program televisi yang dapat ditayangkan melalui pesawat televisi, serta dapat pula dimaknai sebagai tayangan visual yang dilengkapi dengan audio. Video dapat dipahami sebagai rangkaian gambar diam yang disusun dan diputar secara berurutan dalam satuan waktu tertentu sehingga menimbulkan kesan gerak. Kumpulan gambar yang digabungkan secara berurutan disebut dengan *frame*, sementara kecepatan pergantian gambar tersebut dikenal sebagai *frame rate* dalam satuan *frames per second* (fps). Ketika gambar-gambar ini diputar dalam kecepatan tinggi, mata manusia akan melihatnya sebagai ilusi gerak yang mulus. Kualitas kehalusan gerakan tersebut sangat bergantung pada nilai *frame rate*-nya; semakin besar nilai fps yang digunakan, maka pergerakan visual yang ditampilkan akan terlihat semakin halus dan natural.¹⁹ Video termasuk dalam kategori media audio-visual, yaitu media yang memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan dalam proses penyampaian informasi.²⁰

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, fungsi media video tidak lagi terbatas pada penyampaian informasi visual, tetapi telah mengalami transformasi dalam bentuk, tujuan, dan cara pemanfaatannya. Salah satu wujud perkembangan tersebut adalah penggabungan elemen video dengan musik, yang melahirkan bentuk hiburan baru sekaligus menjadi instrumen strategis dalam promosi industri musik.

Musik video, atau yang umum disebut *music video* (MV) atau video klip, merupakan perpaduan antara rekaman gambar bergerak dengan musik yang secara khusus digunakan untuk mendukung promosi karya musik. Popularitas musik video meningkat secara signifikan sejak kemunculan Music Television (MTV) pada tahun 1981, yang membuka akses luas bagi masyarakat untuk menikmati konten tersebut. Fenomena ini turut mendorong pertumbuhan industri penjualan kaset musik pada masa itu. Selanjutnya, inovasi teknologi digital menghadirkan kemudahan akses terhadap musik video melalui berbagai *platform* daring, seperti *Google* dan *YouTube*, yang berperan sebagai kanal digital global.²¹ Sebagai salah satu karya audiovisual yang memadukan gambar bergerak dengan lagu, musik video kerap dikonversi menjadi audio melalui situs konverter, sehingga relevan dengan topik penelitian ini.

YouTube

Definisi YouTube

YouTube merupakan salah satu *platform* media digital berbasis video yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah, mengunduh, serta membagikan konten secara daring ke seluruh dunia. Sebagai salah satu media sosial yang paling banyak digunakan, *YouTube* memiliki popularitas tinggi di kalangan masyarakat dan dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, seperti mengakses berita terkini, mencari informasi, serta sebagai sarana hiburan, antara lain menonton film, mendengarkan musik, atau menyimak video tutorial. *Platform* ini memiliki fungsi utama sebagai media pencarian dan pemutaran video secara daring, dan dirancang sebagai situs berbagi video yang sangat diminati,

¹⁹ Kasiyanto Kasemin, *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi* (Jakarta: Kencana, 2015), 3.

²⁰ Siwi Utaminingsyas, "Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan, Panjatan, Kulon Progo," (Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), 11.

²¹ Nofa Alinda, "Representasi Seksisme pada Musik Video (G)I-DLE 'Nxde' (Analisis Wacana Kritis Sara Mills)," (Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, 2024), 8.

khususnya oleh generasi muda. Saat ini, *YouTube* berperan penting sebagai media penyebaran informasi di era digital.²²

Menelusuri aspek historisnya, *platform YouTube* diinisiasi pada Februari 2005 oleh tiga tokoh yang sebelumnya merupakan bagian dari tim *PayPal*, yakni Steve Chen, Chad Hurley, serta Jawed Karim. Perkembangannya yang sangat pesat menarik perhatian *Google*, yang kemudian secara resmi mengakuisisi *YouTube* pada November 2006 dengan nilai sebesar 1,65 miliar dolar Amerika Serikat dalam bentuk saham. Akuisisi ini menjadi langkah strategis *Google* dalam memperkuat posisinya di dunia digital, khususnya dalam penyediaan layanan video daring. Sejak saat itu, *YouTube* terus mengalami pertumbuhan signifikan dan menjadi salah satu *platform* berbagi video terbesar dan paling berpengaruh di dunia.²³

Seiring dengan pertumbuhan *YouTube* sebagai salah satu *platform* berbagi video terbesar di dunia, berbagai inovasi terus dikembangkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menonton dan membagikan video, *YouTube* juga menghadirkan beragam fitur yang mendukung interaksi, kenyamanan, serta produktivitas penggunanya. Kehadiran fitur-fitur tersebut menjadi salah satu faktor penting dalam mempertahankan eksistensi *YouTube* di tengah persaingan *platform* digital yang semakin kompetitif. Berikut ini adalah beberapa fitur utama yang tersedia pada *platform YouTube*:²⁴

a. *YouTube Search*

Fitur *YouTube Search* merupakan salah satu elemen inti yang memungkinkan pengguna untuk mencari video berdasarkan kata kunci tertentu. Melalui fitur ini, pengguna dapat dengan mudah menemukan konten yang mereka butuhkan tanpa harus menelusuri secara manual setiap kanal atau kategori. Sistem pencariannya dirancang untuk memberikan hasil yang relevan dan cepat, sehingga meningkatkan efisiensi dalam mengakses informasi atau hiburan.

b. *Recommended Videos*

Fitur *Recommended Videos* berfungsi sebagai sistem rekomendasi yang bekerja secara otomatis menggunakan algoritma. Algoritma ini menganalisis riwayat tontonan, preferensi, serta interaksi pengguna untuk menyarankan konten yang dianggap relevan. Fitur ini tidak hanya membantu pengguna menemukan video baru yang sesuai dengan minat mereka, tetapi juga mendukung kreator dalam menjangkau audiens yang lebih luas secara organik.

c. *News and Information*

YouTube menyediakan fitur *News and Information* yang dirancang untuk menghadirkan konten berita dan informasi terpercaya dari sumber resmi dan terverifikasi. Fitur ini sangat penting dalam upaya *YouTube* memerangi penyebaran misinformasi dan hoaks di *platform*-nya. Dengan adanya kategori khusus untuk berita dan informasi, pengguna dapat memperoleh wawasan yang akurat dan terkini mengenai berbagai isu global maupun lokal.

d. *Monetization for Creators*

e. Fitur monetisasi di *YouTube* memberikan kesempatan bagi para kreator konten untuk memperoleh penghasilan melalui berbagai skema. Beberapa metode monetisasi yang tersedia antara lain adalah penayangan iklan, super chat, langganan *channel* (*membership*), serta partisipasi dalam program kemitraan *YouTube* (*YouTube Partner Program*). Fitur ini

²² R. Rahmat Dannur dan Mispansyah, "Pejabat Pelaksana Teknis Kegiatan yang Tidak Berwenang terhadap Pengadaan Barang dan Jasa di Lingkungan Pemerintah Daerah Perspektif Asas Kepastian Hukum," *Jurnal Kolaboratif Sains* 8, no. 6 (2025): 3908. DOI: <https://doi.org/10.56338/jks.v8i6.7733>.

²³ Ismail et al., *Sejarah YouTube* (Jakarta: Tempo Publishing, 2024), 11–14.

²⁴ *YouTube*, "Fitur Produk *YouTube*," *YouTube*, diakses 7 Agustus 2025, https://www.YouTube.com/intl/ALL_id/howYouTubeworks/product-features/.

menjadi salah satu daya tarik utama bagi kreator untuk terus berkarya dan membangun komunitasnya di *platform* ini.

f. *YouTube Live*

YouTube Live merupakan fitur siaran langsung yang memungkinkan pengguna atau kreator untuk melakukan streaming video secara real time. Fitur ini memberikan ruang interaksi langsung antara kreator dan audiens, sehingga sangat efektif untuk kegiatan seperti webinar, peluncuran produk, konser virtual, hingga sesi tanya jawab. Selain memperkuat hubungan dengan penonton, *YouTube Live* juga menjadi media komunikasi interaktif yang semakin populer di era digital saat ini.

Persyaratan Layanan YouTube

YouTube merupakan *platform* berbagi video yang dimiliki dan dikelola oleh *Google LLC*, sebuah perusahaan yang beroperasi berdasarkan hukum negara bagian Delaware, Amerika Serikat, dengan kantor pusat di 1600 Amphitheatre Parkway, Mountain View, California. Sebagai bagian dari *Google* dan berada dalam naungan grup perusahaan *Alphabet Inc.*, *YouTube* menyediakan layanan berbasis konten digital yang diakses oleh pengguna di seluruh dunia. Penggunaan layanan ini diatur melalui ketentuan atau persyaratan layanan yang menetapkan hak, kewajiban, serta batasan tanggung jawab bagi pengguna maupun penyedia layanan. Adapun ketentuan layanan *YouTube* adalah sebagai berikut:²⁵

a. Pengguna Layanan

YouTube menetapkan bahwa penggunaan layanannya hanya diperbolehkan bagi individu berusia minimal 13 tahun, atau anak-anak yang memperoleh izin dari orang tua atau wali sah. Bagi pengguna di bawah umur, persetujuan dan pengawasan orang tua atau wali menjadi syarat mutlak, termasuk tanggung jawab atas seluruh aktivitas anak pada layanan. Penggunaan layanan atas nama badan usaha mensyaratkan adanya kewenangan resmi, dan badan usaha tersebut terikat oleh seluruh ketentuan yang berlaku.

b. Jenis Konten dan Tanggung Jawab Pengguna

Konten pada layanan meliputi video, audio, gambar, teks, merek, perangkat lunak, metrik, serta materi lain yang diunggah oleh pengguna, *YouTube*, atau pihak ketiga, dan menjadi tanggung jawab pihak yang menyediakannya. Sebagian fitur dapat diakses tanpa akun *Google*, namun untuk fungsi tertentu diperlukan akun dan channel *YouTube*, dengan kewajiban menjaga keamanan kredensial.

c. Kebijakan Privasi dan Izin Penggunaan

Kebijakan privasi mengatur pengelolaan data pribadi, termasuk ketentuan khusus untuk *YouTube Kids*. Akses dan penggunaan layanan dibatasi untuk kepentingan pribadi dan non-komersial, dengan larangan mengunduh, mendistribusikan, memodifikasi konten, menggunakan metode otomatis, mengumpulkan data tanpa izin, memanipulasi metrik, atau melanggar pedoman kontes dan periklanan.

d. Hak dan Lisensi atas Konten yang Diunggah

Pengunggah konten mempertahankan hak kepemilikan, namun memberikan lisensi global, tidak eksklusif, dan bebas royalti kepada *YouTube* dan pengguna lain sesuai fungsi layanan. *YouTube* berhak memonetisasi konten tanpa kewajiban membayar, kecuali diatur oleh perjanjian lain. Pengguna berhak menghapus konten, sedangkan *YouTube* dapat menghapus konten yang melanggar hukum atau perjanjian, dengan mekanisme banding yang tersedia.

e. Teguran, Pelanggaran Hak Cipta, dan Penghentian Akses

Pelanggaran pedoman komunitas atau hak cipta dapat mengakibatkan teguran atau penghapusan channel, termasuk penghentian akses permanen bagi pelanggaran berulang.

²⁵ *YouTube*, "Persyaratan Layanan *YouTube*," *YouTube*, diakses 9 Agustus 2025, <https://www.YouTube.com/static?template=terms>.

Pengakhiran akun dapat dilakukan oleh pengguna atau oleh *YouTube* karena pelanggaran berat, kewajiban hukum, atau alasan keamanan, dengan pemberitahuan yang layak kecuali dalam kondisi tertentu. Perangkat lunak layanan diberikan dalam lisensi terbatas, dan beberapa komponennya tunduk pada lisensi *open source*. Layanan disediakan “apa adanya” tanpa jaminan tertentu, dan tanggung jawab *YouTube* dibatasi sesuai hukum yang berlaku. Pengguna berkewajiban membebaskan *YouTube* dari segala klaim yang timbul akibat penggunaan layanan atau pelanggaran ketentuan. *YouTube* juga tidak bertanggung jawab atas isi dan kebijakan situs pihak ketiga yang ditautkan dari *platform*.

YouTube pada masa kini lebih banyak dimanfaatkan sebagai jejaring sosial yang berfokus pada distribusi berbagai jenis video (*video sharing*). Ragam konten yang tersedia di *platform* ini terus berkembang, khususnya pada bidang musik, misalnya berupa video musik yang diunggah secara langsung oleh pencipta, penyanyi, maupun label rekaman. Selain itu, konten musik berupa cover lagu maupun parodi video musik juga menjadi pilihan favorit bagi para pengguna *YouTube*.²⁶

Pada dasarnya, *YouTube* tidak memproduksi konten secara mandiri, melainkan menyediakan ruang untuk menampung dan memfasilitasi konten yang diunggah oleh para pengguna, yang kemudian dapat dikomersialisasikan serta diakses oleh publik. Melalui *platform* ini, para *content creator* musik tidak hanya memperoleh popularitas, tetapi juga berkesempatan mendapatkan keuntungan ekonomi dari video musik yang ditonton oleh jutaan pengguna. Nilai ekonomi yang diterima *content creator* umumnya berasal dari iklan (*Google AdSense*), kerja sama dalam industri media digital melalui *endorsement*, maupun *product placement*. Keuntungan finansial yang diperoleh dari aktivitas tersebut dikenal dengan istilah monetisasi.²⁷

Analisis Yuridis Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Penggunaan Situs Konverter Video YouTube Menjadi Audio

Eksistensi hukum pada dasarnya ditujukan untuk menjamin kepastian serta proteksi bagi setiap subjek hukum, tidak terkecuali bagi para pencipta karya intelektual. Di Indonesia, bentuk perlindungan tersebut diakomodasi melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang mengadopsi prinsip deklaratif sebagai landasan utamanya. Berdasarkan prinsip ini, hak cipta dianggap lahir secara spontan dan otomatis pada saat sebuah ide telah dituangkan ke dalam bentuk karya yang nyata. Konsekuensi yuridis dari penerapan asas deklaratif ini adalah pencipta secara langsung berhak mendapatkan perlindungan hukum atas karyanya tanpa harus melewati prosedur pendaftaran formal terlebih dahulu sebagai syarat lahirnya hak.

Ciptaan yang dilindungi berdasarkan Pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta meliputi karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, termasuk ciptaan dalam bentuk digital seperti karya sinematografi, musik, dan konten audiovisual yang dipublikasikan melalui platform digital, termasuk *YouTube*. Video *YouTube* merupakan ciptaan yang dilindungi karena memenuhi unsur keaslian dan telah diwujudkan dalam bentuk nyata serta dapat diakses oleh publik melalui sistem elektronik.

UU Hak Cipta memberikan kepada pencipta hak eksklusif yang meliputi hak moral dan hak ekonomi. Hak ekonomi sebagaimana diatur dalam Pasal 8 dan Pasal 9 U UU Hak Cipta memberikan kewenangan kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk memperoleh manfaat ekonomi atas

²⁶ Fitri Astari Asril, Rika Ratna Permata, dan Tasya Safiranita Ramli, “Perlindungan Hak Cipta pada Platform Digital Kreatif *YouTube*,” *Jurnal Jurisprudence* 10, no. 2 (2020): 151–152.

²⁷ Fitri Astari Asril, Rika Ratna Permata, dan Tasya Safiranita Ramli, “Perlindungan Hak Cipta pada Platform Digital Kreatif *YouTube*,” *Jurnal Jurisprudence* 10, no. 2 (2020): 151–152.

ciptaannya, termasuk hak untuk melakukan pengadaptasian, pentransformasian, pengumuman, komunikasi, dan bentuk pemanfaatan lainnya. Setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi tersebut wajib memperoleh izin dari pencipta atau pemegang hak cipta.

Dalam konteks penggunaan situs konverter video *YouTube* ke audio, tindakan yang terjadi pada dasarnya merupakan bentuk pengaliwujudan ciptaan, yakni perubahan format dari bentuk audiovisual menjadi bentuk audio tanpa mengubah substansi karya tersebut. Pengaliwujudan demikian termasuk dalam ruang lingkup hak ekonomi pencipta, karena berkaitan dengan kewenangan untuk mengadaptasi atau mentransformasikan ciptaan. Oleh karena itu, tindakan tersebut pada prinsipnya hanya dapat dilakukan dengan izin dari pihak yang berhak.

Penggunaan situs konverter video dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta apabila hasil konversi tersebut dimanfaatkan untuk tujuan komersial, seperti diunggah ulang ke platform lain, didistribusikan kepada publik, atau digunakan sebagai sarana untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Dalam keadaan demikian, pengguna telah secara nyata melaksanakan hak ekonomi yang menjadi kewenangan eksklusif pencipta tanpa izin. Konsekuensinya, pengguna dapat dimintai pertanggungjawaban secara perdata dalam bentuk ganti rugi atas kerugian yang ditimbulkan, serta berpotensi memenuhi unsur pertanggungjawaban pidana apabila terbukti digunakan untuk kepentingan komersial sebagaimana diatur dalam ketentuan sanksi UU Hak Cipta.

Meskipun demikian, sekalipun hasil konversi tidak secara langsung dimanfaatkan untuk tujuan komersial oleh pengguna, praktik penggunaan situs konverter tetap berpotensi menimbulkan kerugian ekonomi bagi pencipta atau pemegang hak cipta. Hal ini disebabkan karena konversi tersebut memungkinkan akses terhadap ciptaan di luar mekanisme resmi yang telah disediakan, seperti sistem monetisasi berbasis iklan, layanan berlangganan, atau distribusi berlisensi. Dengan adanya akses alternatif di luar sistem resmi, potensi perolehan manfaat ekonomi yang sah bagi pencipta dapat berkurang, serta kontrol pencipta atas distribusi dan pemanfaatan ciptaannya menjadi terbatas.

Di samping pertanggungjawaban pengguna, penyedia situs konverter juga memiliki kedudukan hukum yang relevan dalam konteks pelanggaran hak cipta. Penyedia situs yang secara sistematis menyediakan layanan pengubahan format terhadap ciptaan yang dilindungi tanpa mekanisme perizinan dari pemegang hak dapat dipandang sebagai pihak yang memfasilitasi terjadinya pelanggaran hak ekonomi. Dalam praktiknya, banyak situs konverter menampilkan iklan dalam bentuk *pop-up*, *banner*, maupun pengalihan halaman yang muncul sebelum atau selama proses konversi berlangsung dan sebelum pengguna memperoleh hasil konversi. Keberadaan iklan tersebut menunjukkan bahwa penyedia situs memperoleh keuntungan ekonomi dari aktivitas konversi yang dilakukan oleh pengguna.

Keuntungan yang diperoleh melalui sistem periklanan tersebut memperlihatkan adanya hubungan langsung antara penyediaan layanan konversi dengan manfaat ekonomi yang diterima oleh penyedia situs. Dengan demikian, penyedia situs tidak hanya berperan sebagai perantara teknis yang bersifat pasif, melainkan sebagai pihak yang secara aktif menyediakan sarana dan memperoleh keuntungan dari pemanfaatan ciptaan tanpa izin. Dalam kondisi demikian, unsur penggunaan secara komersial justru lebih nyata terlihat dari sisi penyedia situs. Oleh karena itu, penyedia situs berpotensi dimintai pertanggungjawaban hukum berdasarkan peran fasilitatifnya dalam memungkinkan dan memperoleh keuntungan dari pemanfaatan ciptaan yang dilindungi tanpa persetujuan pemegang hak cipta.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan situs konverter video *YouTube* ke audio merupakan bentuk pengaliwujudan ciptaan yang berada dalam ruang lingkup hak ekonomi pencipta atau pemegang hak cipta. Pelanggaran hak cipta secara tegas terjadi apabila hasil konversi dimanfaatkan untuk tujuan komersial atau untuk memperoleh keuntungan ekonomi tanpa izin. Selain itu, penyedia situs konverter yang memperoleh keuntungan melalui penayangan iklan dan secara sistematis menyediakan sarana pengubahan format tanpa izin juga dapat diposisikan sebagai fasilitator dalam pelanggaran hak cipta dan berpotensi dimintai pertanggungjawaban hukum sesuai dengan peran dan tingkat keterlibatannya.

Analisis Kebijakan Pemerintah dalam Penanganan Pelanggaran Hak Cipta di Ranah Digital

Hak Cipta dalam Era Digital

Inovasi teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi penanda utama transformasi peradaban manusia abad ke-21. Internet sebagai tonggak digitalisasi menghadirkan kemudahan di berbagai aspek kehidupan, mulai dari pendidikan, pekerjaan, hingga hiburan. Internet yang mampu menghubungkan manusia lintas batas telah melahirkan era baru yang disebut era digital. Era ini ditandai dengan pemanfaatan jaringan global yang memungkinkan interaksi tanpa terhalang batas wilayah, geografis, maupun aturan teritorial. Informasi dapat diperoleh, dipertukarkan, diakses, dan disebarkan dengan sangat cepat kapan pun dan di mana pun, sehingga mempertegas perubahan mendasar dalam cara hidup masyarakat modern.²⁸

Dalam dunia pendidikan, digitalisasi memungkinkan munculnya *e-learning*, akses langsung terhadap jurnal internasional, serta materi ajar dalam format digital meningkatkan efisiensi biaya, tenaga, dan waktu. Di sisi pekerjaan, literasi digital menjadi keterampilan penting dengan kompetensi seperti penggunaan *platform* digital dan analisis data kini sangat dihargai di pasar tenaga kerja. Dalam bidang hiburan, masyarakat telah beralih dari media fisik ke layanan *streaming* seperti *Netflix*, *Spotify*, dan *YouTube*, yang menawarkan akses hiburan yang cepat dan fleksibel. Perubahan serupa juga tampak pada ranah karya cipta.

Teknologi digital tidak hanya mempermudah cara karya diciptakan, tetapi juga mengubah pola distribusi dan konsumsi oleh masyarakat. Jika sebelumnya akses terhadap karya terbatas pada bentuk fisik seperti buku, kaset, atau DVD (*Digital Versatile Disc*), kini karya cipta dapat dengan mudah dijangkau secara daring melalui berbagai *platform* digital. Perkembangan ini membuka peluang luas bagi para pencipta untuk menjangkau audiens global. Akselerasi digitalisasi yang terus bertransformasi seiring berjalannya waktu telah menghadirkan berbagai kompleksitas tantangan baru dalam ranah hukum. Fenomena ini secara signifikan memberikan implikasi mendalam pada sektor hak cipta, di mana batas-batas konvensional mengenai perlindungan karya intelektual kini berhadapan dengan dinamika teknologi yang semakin canggih. Meningkatnya jumlah situs atau *platform* daring dari waktu ke waktu semakin membuka peluang terjadinya pelanggaran. Kebebasan pengguna internet dalam mengunggah dan membagikan informasi secara luas menjadi salah satu faktor yang memperbesar risiko tersebut. Ditambah lagi, kemudahan akses membuat siapa pun dapat menggandakan, mengubah, ataupun menyebarkan kembali karya yang sebenarnya berada di bawah perlindungan hak cipta.

Menurut Asril Sitompul sebagaimana dikutip dalam tulisan Sulasno dan Inge Dwisvimiar, hak cipta dalam ekosistem internet dapat diklasifikasikan ke dalam dua kelompok utama. Pertama, hak cipta yang melekat pada isi (*content*) di media internet, seperti karya berupa informasi, tulisan, artikel,

²⁸ Audrey Adelina Novia, Dwi Ayu Rahmadhani, dan Maslihati Nur Hidayati, "Pelanggaran Hak Cipta Melalui Situs Streaming Ilegal," (Monograph (Discussion Paper, Universitas Al Azhar Indonesia, 2022), 4.

ulasan, program, maupun bentuk sejenis lainnya. Kedua, hak cipta yang berkaitan dengan identitas digital, yakni nama domain situs web serta alamat surat elektronik (email) milik pengguna layanan internet.²⁹

Pada prinsipnya, perlindungan hak cipta tetap melekat pada suatu karya meskipun dialihkan dari bentuk tradisional ke dalam format digital. Hampir semua karya digital, termasuk aktivitas yang berlangsung di ruang daring, tunduk pada ketentuan hak cipta. Artinya, setiap kegiatan di internet pada hakikatnya berkaitan dengan pemanfaatan hak eksklusif milik pencipta. Ketika seorang pengguna menampilkan sebuah halaman web, secara hukum tindakan tersebut telah dianggap sebagai bentuk reproduksi, sementara pada saat yang sama pemilik situs melaksanakan haknya untuk menampilkan ciptaan kepada publik. Seluruh aktivitas ini merupakan bagian dari hak eksklusif yang dilindungi undang-undang. Akan tetapi, sifat karya digital yang dapat dengan mudah digandakan, dimodifikasi, dan didistribusikan secara global dengan biaya yang murah menimbulkan tantangan besar. Situasi ini memungkinkan terjadinya pelanggaran hak cipta secara masif, sementara di sisi lain menyulitkan pencipta untuk mendeteksi, mengidentifikasi, dan menindaklanjuti pelanggaran melalui jalur hukum.³⁰

Pola pikir dan perilaku masyarakat pun turut berubah. Digitalisasi melahirkan *participatory culture*, di mana masyarakat tidak hanya menjadi konsumen, melainkan juga produsen dan distributor konten.³¹ Fenomena seperti *remix culture*, *fanfiction*, dan praktik berbagi ulang (*re-upload*) memperlihatkan bahwa batas antara pencipta dan konsumen semakin kabur. Proses digitalisasi telah mempermudah kegiatan menyalin, menerbitkan, hingga menyebarkan karya dalam bentuk digital. Dari sisi positif, kemajuan teknologi konversi ini sangat menguntungkan pencipta karena proses distribusi karya menjadi lebih hemat biaya, cepat, dan dapat diakses oleh siapa saja di seluruh dunia. Namun, perkembangan ini juga membawa dampak negatif, yakni maraknya penggandaan atau pembajakan terhadap berbagai karya digital seperti musik, film, foto, perangkat lunak, hingga buku elektronik. Praktik ilegal tersebut pada akhirnya menimbulkan kerugian besar bagi pencipta, baik secara materil maupun dalam bentuk penghargaan atas karya mereka.³²

Penegakan Hukum

Menurut Apeldoorn hukum merupakan suatu skema yang dirancang untuk mengatur perilaku manusia. Namun, dalam kenyataannya manusia sering kali bertindak di luar kerangka aturan tersebut. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pengalaman, pendidikan, tradisi, dan aspek lain yang membentuk karakter serta perilakunya. Berdasarkan pandangan tersebut, dapat dipahami bahwa manusia tidak selalu mematuhi hukum yang berlaku. Ketidakpatuhan tersebut dapat disebabkan oleh beragam faktor, antara lain faktor sosial, ekonomi, lingkungan, kesempatan, maupun keterpaparan. Apabila hukum diabaikan, maka besar kemungkinan timbulnya berbagai konsekuensi negatif, seperti kericuhan, terganggunya ketertiban masyarakat, sanksi hukum, hingga munculnya stigma sosial. Dalam konteks kehidupan bernegara, penegakan hukum merupakan salah

²⁹ Sulasno dan Inge Dwisvimiari, "Penerapan Kepentingan yang Wajar (*Fair Use*) Mengenai Materi Hak Cipta di Internet," *Humani (Hukum dan Masyarakat Madani)* 11, no. 2 (2021): 433. <https://doi.org/10.26623/humani.v11i2.4145>.

³⁰ Evelyn Angelita P. Manurung, "Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta atas Karya Cipta Digital di Indonesia," *Premise Law Journal* 1, no. 2 (2013): 9. DOI: 10.58631/injury.v3i7.213

³¹ Pramudika Kusuma Wardani, "Budaya Partisipasi (*Participatory Culture*) di Kalangan Vlogger," (Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga, 2018), 4.

³² Ni Made Rai Dwikayanti dan Made Gde Subha Karma Resen, "Legal Protection of Copyright on Digital Creative Works in Indonesia Based on Law Number 28 of 2014 Concerning Copyright," *International Journal of Judicial Law* 4, no. 2 (2024): 5. DOI: 10.54660/IJL.2025.4.3.01-06

satu fondasi utama untuk menjamin terciptanya ketertiban, keadilan, dan keamanan, termasuk di Indonesia.³³

Merujuk pada pendapat Soerjono Soekanto, esensi penegakan hukum terletak pada penyerasian hubungan antara nilai-nilai normatif dan pandangan hidup masyarakat. Implementasi dari nilai-nilai tersebut tecermin dalam perilaku konkret sebagai langkah akhir untuk menciptakan harmoni serta kedamaian dalam pergaulan hidup manusia.³⁴

Secara sederhana, penegakan hukum merupakan upaya sistematis untuk menjadikan aturan hukum baik dalam arti peraturan tertulis maupun nilai-nilai keadilan yang lebih luas sebagai landasan utama dalam setiap tindakan. Proses ini tidak hanya menjadi tanggung jawab setiap individu dalam menjalankan hak dan kewajibannya, tetapi juga melibatkan peran aktif aparat penegak hukum. Melalui tugas dan wewenang yang diberikan oleh undang-undang, aparat berfungsi memastikan bahwa norma-norma hukum benar-benar diterapkan secara nyata dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.³⁵

Dengan demikian, efektivitas penegakan hukum sangat bergantung pada sinergi antara kepatuhan masyarakat sebagai subjek hukum dan profesionalisme aparat dalam menjalankan wewenangnya. Keharmonisan antara kedua elemen ini menjadi kunci utama agar hukum tidak sekadar menjadi deretan pasal di atas kertas, melainkan menjadi instrumen yang hidup dan mampu memberikan keadilan serta kepastian hukum secara nyata.

Tantangan dalam penegakan hak cipta di era digital dapat dilihat dari tiga dimensi. Pertama, aspek teknologi: kecepatan penyebaran konten di internet serta hadirnya teknologi baru (AI, blockchain, big data) membuat pengawasan semakin sulit. Kedua, aspek sosial: rendahnya kesadaran masyarakat mengenai etika penggunaan karya cipta serta budaya berbagi konten tanpa izin memperburuk keadaan. Ketiga, aspek hukum: terdapat kesenjangan antara regulasi (UU No. 28 Tahun 2014) dengan praktik digital terkini, di samping kendala yurisdiksi dalam penegakan hukum lintas negara.³⁶

Upaya represif terhadap pelanggaran hak kekayaan intelektual, terutama hak cipta, sejatinya baru menyentuh manifestasi masalah di tingkat permukaan. Untuk mencapai perlindungan yang komprehensif, diperlukan strategi preventif yang mampu menjangkau akar persoalan dengan melibatkan sinergi dari seluruh instansi pemerintah terkait. Dalam konteks ini, penegakan hukum seharusnya diposisikan sebagai solusi jangka pendek terhadap fenomena yang nampak, sementara penyelesaian masalah yang lebih fundamental menuntut pendekatan yang lebih strategis, integratif, dan bijaksana.³⁷

³³ Angel Nikhio, Cindy Sekarwati, dan Zain Irawan, "Penegakan Hukum di Indonesia: Peran Pemerintah dalam Mewujudkannya," *Indigenous Knowledge* 2, no. 6 (2023): 414. <https://jurnal.uns.ac.id/indigenous/article/view/79929/pdf>.

³⁴ Angel Nikhio, Cindy Sekarwati, dan Zain Irawan, "Penegakan Hukum di Indonesia: Peran Pemerintah dalam Mewujudkannya," 414.

³⁵ Angel Nikhio, Cindy Sekarwati, dan Zain Irawan, "Penegakan Hukum di Indonesia: Peran Pemerintah dalam Mewujudkannya," 414

³⁶ BPMPP UMA, "Hukum Hak Cipta dalam Era Digital: Perlindungan dan Tantangan," BPMPP UMA, diakses 26 Agustus 2025, <https://bpmpp.uma.ac.id/2024/05/15/hukum-hak-cipta-dalam-era-digital-perlindungan-dan-tantangan/>

³⁷ Muhamad Sadi Is, *Aspek Hukum Informasi di Indonesia* (Jakarta: Kencana, 2021), 95.

Penegakan hukum bukanlah satu-satunya langkah efektif untuk memberikan perlindungan hak cipta di Indonesia, melainkan hanya merupakan salah satu bagian dari keseluruhan proses perlindungan tersebut. Penegakan hukum berfungsi dalam kerangka yang bersifat represif, sementara sistem lain yang tidak kalah penting adalah sistem preventif, yakni dengan meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat, termasuk aparat pemerintah dan penegak hukum. Meskipun penegakan hukum yang kuat dan konsisten memiliki peran penting dalam melindungi hak cipta upaya pencegahan pelanggaran harus menjadi prioritas utama demi meningkatkan kualitas moral dan peradaban bangsa. Kondisi tersebut menuntut adanya peninjauan kembali atas efektivitas kinerja pemerintah dalam menjamin perlindungan hak kekayaan intelektual. Evaluasi ini menjadi sangat krusial, terutama pada sektor hak cipta, guna memastikan bahwa kebijakan yang ada benar-benar mampu merespons dinamika pelanggaran yang terjadi saat ini.³⁸

Era digital menghadirkan dua wajah bagi hak cipta: peluang besar untuk memajukan kreativitas sekaligus tantangan berat dalam melindungi hasil cipta. Kesadaran kolektif seluruh elemen masyarakat menjadi kunci dalam membangun ekosistem digital yang adil, etis, dan berkelanjutan bagi pencipta maupun pengguna karya. Sehingga penegakan hukum merupakan elemen krusial dalam memelihara stabilitas, rasa keadilan, serta ketenteraman di tengah kehidupan bernegara. Tanggung jawab dalam menegakkan aturan ini tidaklah terbatas pada otoritas aparat semata, melainkan menuntut partisipasi aktif dari setiap individu sebagai subjek hukum. Melalui keterlibatan kolektif ini, akan terwujud sinergi antara kesadaran hukum masyarakat dengan fungsi negara dalam mengawal efektivitas norma yang berlaku.

Menurut Hasibuan, penegakan hukum hak cipta di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala mendasar. Pertama, pemerintah dinilai belum menunjukkan komitmen yang kuat dalam menegakkan perlindungan hak cipta. Kedua, peraturan perundang-undangan yang mengatur hak cipta masih belum bersifat komprehensif. Ketiga, tingkat pengetahuan masyarakat mengenai hak cipta dan hak kekayaan intelektual pada umumnya masih sangat rendah, bahkan di kalangan pencipta maupun pemegang hak terkait yang seharusnya memiliki pemahaman lebih baik.³⁹ Minimnya pemahaman tersebut menyebabkan rendahnya kesadaran masyarakat tentang betapa pentingnya perlindungan hak cipta bagi kemajuan budaya, kreativitas, dan ekonomi nasional. Dampaknya, pelanggaran hak cipta menjadi hal yang lumrah, sementara para pencipta sendiri sering kali tidak memberikan respons yang tegas saat karyanya dilanggar. Kondisi ini diperparah oleh kurangnya pemahaman aparat penegak hukum mengenai regulasi hak cipta, yang berujung pada rendahnya rasa urgensi dalam melindungi hak-hak tersebut. Akibatnya, banyak aparat yang merasa enggan untuk memproses kasus pelanggaran hingga ke pengadilan atau memberikan sanksi yang berat bagi para pelakunya.⁴⁰

Sejalan dengan itu, Gatot Supramono menegaskan bahwa penegakan hukum hak cipta memerlukan intervensi negara guna menciptakan keseimbangan antara kepentingan pencipta, kepentingan masyarakat, serta kepentingan negara. Pencipta memiliki hak untuk mengendalikan penggunaan ciptaannya, masyarakat berhak memanfaatkan karya secara sah serta terbebas dari peredaran barang bajakan, sedangkan negara berkepentingan menjaga ketertiban, kelancaran, dan keamanan dalam bidang ciptaan.⁴¹

³⁸ Muhamad Sadi Is, *Aspek Hukum Informasi di Indonesia*, 95.

³⁹ Muhamad Sadi Is, 97.

⁴⁰ Muhamad Sadi Is, 97.

⁴¹ Muhamad Sadi Is, 98.

Dengan demikian, penegakan hukum hak cipta di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala, baik dari aspek regulasi, aparat penegak hukum, maupun kesadaran masyarakat. Kondisi ini menegaskan bahwa upaya perlindungan hak cipta tidak dapat hanya bertumpu pada norma hukum, tetapi juga memerlukan strategi yang komprehensif dan responsif terhadap perkembangan teknologi digital.

Analisis Kebijakan Pemerintah dalam Menangani Pelanggaran Hak Cipta di Ranah Digital

Akselerasi teknologi digital pada hakikatnya membawa tantangan yuridis yang semakin dinamis dan rumit. Kendati demikian, kompleksitas tersebut tetap memerlukan respons berupa mekanisme perlindungan hukum yang adaptif, terutama dalam memproteksi aset intelektual agar relevan dengan tuntutan zaman di era pemanfaatan teknologi informasi saat ini.

Dalam ekosistem digital, hak cipta berfungsi sebagai instrumen vital yang mendukung pengembangan teknologi, sehingga integrasi sistem keamanan menjadi sebuah keharusan untuk menjamin proteksinya. Namun, realitas saat ini menunjukkan bahwa karya intelektual yang dihasilkan melalui jaringan internet sangat rentan terhadap praktik penggandaan, pemanfaatan komersial, hingga distribusi masif secara instan. Sayangnya, kemudahan akses tersebut sering kali tidak dibarengi dengan kesadaran hukum untuk menghormati hak eksklusif yang melekat pada setiap karya digital tersebut.

Berangkat dari hakikat hukum sebagai instrumen pelindung kepentingan publik, transformasi teknologi dalam sektor industri kreatif patut dipandang sebagai pencapaian intelektual manusia yang bernilai positif. Kendati demikian, guna mencegah munculnya dampak negatif dari kemajuan tersebut, ketersediaan regulasi yang adaptif menjadi syarat mutlak. Perangkat hukum tersebut harus mampu menciptakan kepastian mengenai hak dan kewajiban setiap pihak, sekaligus menetapkan batasan serta aturan jelas yang wajib ditaati dalam ruang lingkup industri digital.

Efektivitas penegakan hukum dalam menanggulangi pelanggaran, termasuk pelanggaran hak cipta, menjadi salah satu tolak ukur utama dalam menilai keberhasilan suatu regulasi. Menurut Soerjono Soekanto, efektivitas hukum dipengaruhi oleh lima faktor, yakni:⁴²

Pertama, Faktor hukum itu sendiri merujuk pada keberadaan undang-undang. Hambatan dalam penegakan hukum yang bersumber dari undang-undang biasanya timbul karena:

1. Tidak diterapkannya asas-asas yang mengatur keberlakuan undang-undang,
2. Belum tersedia peraturan pelaksana yang diperlukan agar undang-undang dapat dijalankan secara efektif, dan
3. Adanya ketidakjelasan makna dari istilah atau kalimat dalam undang-undang yang menimbulkan perbedaan tafsir maupun penerapan.

Kedua, Faktor penegak hukum meliputi pihak-pihak yang berperan dalam pembentukan maupun penerapan hukum. Para penegak hukum dipandang sebagai kelompok teladan di tengah masyarakat, sehingga mereka dituntut memiliki kemampuan yang sesuai dengan aspirasi publik. Selain itu, mereka juga dituntut mampu memilih waktu serta konteks yang tepat dalam memperkenalkan norma maupun aturan hukum baru, sekaligus memberikan contoh yang baik dalam penerapannya.

Ketiga, Faktor sarana atau fasilitas berkaitan dengan segala bentuk dukungan yang menunjang pelaksanaan hukum. Tanpa adanya sarana atau fasilitas memadai, penegak hukum tidak akan mampu menyesuaikan peran yang ideal dengan realitas pelaksanaannya di lapangan.

⁴² Saifullah, *Refleksi Sosiologi Hukum* (Bandung: Refika Aditama, 2022), 6.

Keempat, Faktor masyarakat merupakan lingkungan sosial tempat hukum berlaku dan diterapkan. Karena hukum lahir dari masyarakat serta ditujukan untuk menciptakan ketertiban di dalamnya, maka masyarakat juga memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan penegakan hukum. Kelima, Faktor kebudayaan merupakan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Kebudayaan hukum mencakup nilai-nilai dasar yang menjadi fondasi bagi aturan yang berlaku, yaitu nilai tentang apa yang dianggap baik dan patut diikuti, serta apa yang dianggap buruk dan perlu dihindari.

Lebih lanjut, Soerjono Soekanto menegaskan dua hal penting dari pemikirannya. Pertama, inti persoalan dalam penegakan hukum sesungguhnya terletak pada faktor-faktor yang memengaruhinya. Faktor-faktor tersebut bersifat netral sehingga dampak positif atau negatifnya bergantung pada isi maupun penerapannya. Kedua, di antara seluruh faktor yang ada, penegak hukum merupakan elemen paling sentral, karena merekalah yang menyusun undang-undang, melaksanakan penerapannya, dan pada saat yang sama menjadi teladan hukum bagi masyarakat luas.⁴³

Lawrence M. Friedman juga menjelaskan bahwa efektivitas hukum bergantung pada sinergi tiga komponen utama, yakni struktur hukum yang berkaitan dengan kelembagaan aparat, substansi hukum yang merujuk pada regulasi tertulis, serta budaya hukum yang mencerminkan kesadaran publik. Atas dasar pemikiran tersebut, keberhasilan implementasi hukum tidaklah semata-mata bergantung pada teks peraturan yang tersedia. Hal ini lebih ditentukan oleh kapasitas instansi pelaksana dalam menjalankan wewenangannya serta sejauh mana masyarakat secara sadar menaati norma hukum yang berlaku.⁴⁴

Jika dikaitkan dengan kebijakan pemerintah dalam menangani pelanggaran hak cipta di ranah digital, terlihat bahwa Indonesia telah memiliki perangkat regulasi yang cukup. Dasar hukum ini tercermin melalui pemberlakuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 yang mengatur tentang Hak Cipta, serta dukungan dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Kedua regulasi tersebut berfungsi sebagai fondasi utama bagi pemerintah dalam memitigasi serta menindak berbagai tindakan ilegal yang terjadi di ruang siber.

Pemerintah melalui Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) juga telah menempuh langkah-langkah strategis, salah satunya dengan merekomendasikan pemblokiran lebih dari 300 situs pelanggar hak kekayaan intelektual kepada Kementerian Komunikasi dan Digital hingga Mei 2025 sebagai upaya konkret menekan peredaran konten ilegal di ranah digital.⁴⁵

Kementerian Komunikasi dan Digital-pun telah mengambil sejumlah langkah strategis. Salah satu bentuk konkret perlindungan preventif adalah penyediaan mekanisme pengaduan konten digital melalui platform aduankonten.id. Melalui sistem ini, masyarakat diberikan ruang partisipasi untuk

⁴³ Saifullah, *Refleksi Sosiologi Hukum*, 6.

⁴⁴ Teddy Lesmana, "Pokok-Pokok Pikiran Lawrence Meir Friedman Sistem Hukum dalam Perspektif Ilmu Sosial," Fakultas Hukum Universitas Nusa Putra, diakses 26 Agustus 2025, <https://law.nusaputra.ac.id/artikel/pokok-pokok-pikiran-lawrence-meir-friedman-sistem-hukum-dalam-perspektif-ilmu-sosial/>

⁴⁵ Fabiola Febrinastri, "DJKI Kemenkum Rekomendasikan 300 Situs untuk Diblokir karena Langgar Kekayaan Intelektual," *Suara.com*, diakses 10 September 2025, <https://www.suara.com/news/2025/05/22/150824/djki-kemenkum-rekomendasikan-300-situs-untuk-diblokir-karena-langgar-kekayaan-intelektual>

melaporkan konten digital yang diduga melanggar ketentuan peraturan perundang-undangan, termasuk pelanggaran hak cipta. Keberadaan situs aduan konten tersebut mencerminkan pendekatan kebijakan yang bersifat preventif dan partisipatif, karena mendorong keterlibatan publik dalam pengawasan konten digital.⁴⁶

Selain itu, pemerintah juga memperkuat kerja sama dengan berbagai platform digital dan e-commerce, seperti Tokopedia, Shopee, Bukalapak, Lazada, hingga TikTok Shop. Bentuk kerja sama ini mencakup penghapusan produk atau konten ilegal, penutupan akun pelanggar, serta program edukasi bagi pelaku usaha untuk meningkatkan kepatuhan terhadap aturan hak kekayaan intelektual.⁴⁷ Langkah ini menandai adanya pergeseran pendekatan, dari sekadar represif melalui pemblokiran situs, menjadi lebih kolaboratif melalui pencegahan di hulu. DJKI juga terus meningkatkan pengawasan, memperkuat kerja sama internasional, serta mengembangkan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) guna mendeteksi pelanggaran dengan lebih efektif.⁴⁸

Meskipun langkah-langkah tersebut menunjukkan keseriusan pemerintah, efektivitasnya masih menghadapi tantangan yang signifikan. Anonimitas pengguna internet menyulitkan proses identifikasi pelaku pelanggaran, sementara rendahnya tingkat kesadaran hukum masyarakat serta pesatnya perkembangan teknologi pembajakan semakin memperumit upaya penegakan hukum. Kondisi ini tercermin dari masih banyaknya situs konverter video *YouTube* ke audio yang dapat dengan mudah diakses dan digunakan oleh masyarakat melalui internet. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebijakan pemerintah saat ini belum sepenuhnya efektif dalam menanggulangi pelanggaran hak cipta di ranah digital. Regulasi memang sudah ada, tetapi lemahnya implementasi dan rendahnya kesadaran masyarakat membuat kasus-kasus pelanggaran, seperti penggunaan situs konverter *YouTube* menjadi audio, masih marak terjadi. Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut berupa penguatan teknologi pengawasan, penegakan hukum yang konsisten, dan peningkatan edukasi masyarakat mengenai pentingnya menghormati hak cipta.

Jika menilik kancah internasional, penanganan terhadap situs-situs pelanggar hak cipta seperti situs *stream ripping* dilakukan dengan tindakan yang jauh lebih agresif dan terintegrasi. Sebagai contoh, industri musik global yang diwakili oleh RIAA (*Recording Industry Association of America*) dan BPI berhasil mematikan *YouTube-MP3.org*, yang saat itu merupakan situs *stream ripping* terbesar di dunia melalui aksi hukum yang terpadu pada tahun 2017. Penutupan situs tersebut tidak hanya menghentikan operasionalnya secara permanen, tetapi juga memaksa pemiliknya menyerahkan domain dan membayar ganti rugi, yang memberikan pesan keras bagi pelaku pembajakan lainnya di seluruh dunia.⁴⁹

⁴⁶ Komdigi RI, "Kementerian Kominfo Permudah Aduan Konten Negatif," Komdigi RI, diakses 15 Januari 2026, <https://www.komdigi.go.id/berita/sorotanmedia/detail/kementerian-kominfo-permudah-aduan-konten-negatif>

⁴⁷ SYL, "Tantangan Membasmi Pelanggaran Kekayaan Intelektual di Era Digital," Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, diakses 10 September 2025, <https://dgip.go.id/artikel/detail-artikel-berita/tantangan-membasmi-pelanggaran-kekayaan-intelektual-di-era-digital?kategori=liputan-penyidikan-ki>

⁴⁸ SYL, "Tantangan Membasmi Pelanggaran Kekayaan Intelektual di Era Digital," Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual."

⁴⁹ Recording Industry Association of America (RIAA), "World's Largest Music Stream Ripping Site Shuts Down After Successful International Legal Action from Record Industry," RIAA, diakses 25 Januari 2026, <https://www.riaa.com/worlds-largest-music-stream-ripping-site-shuts-successful-international-legal-action-record-industry/>

Lebih jauh lagi, efektivitas penegakan hukum di luar negeri juga mulai menyasar infrastruktur pendukung pembajakan. Sebagaimana dilaporkan oleh IFPI (*International Federation of the Phonographic Industry*), label rekaman di Jerman berhasil memenangkan gugatan hukum terhadap penyedia *hosting* yang memfasilitasi perangkat lunak *stream ripping* seperti *YouTube-dl*.⁵⁰ Kemenangan hukum ini menandai pergeseran strategi yang krusial: penegakan hukum tidak lagi hanya mengejar situs pelakunya, tetapi juga memaksa penyedia layanan infrastruktur digital untuk ikut bertanggung jawab atas konten ilegal yang mereka fasilitasi. Selain itu, pemerintah Amerika Serikat secara berkala juga merilis daftar pantauan (*watchlist*) terhadap situs-situs *torrent* dan pembajakan global guna memetakan ancaman terhadap ekosistem ekonomi kreatif secara sistematis.⁵¹

Melihat keberhasilan kasus-kasus internasional tersebut, pemerintah Indonesia sudah saatnya beranjak dari sekadar memblokir situs secara reaktif menuju langkah-langkah yang lebih terencana. Pertama, pemerintah perlu bertindak tegas terhadap penyedia layanan *hosting* atau infrastruktur internet yang membiarkan platform pembajakan tetap beroperasi di jaringan mereka. Kedua, diperlukan sistem pemblokiran otomatis bagi situs-situs tiruan (*mirror sites*), sehingga pemerintah tidak perlu lagi mengulang proses birokrasi yang panjang setiap kali muncul situs baru yang serupa. Dengan mencontoh ketegasan hukum internasional yang mampu menyasar akar teknologi pembajakan, penegakan hukum di Indonesia tidak akan lagi hanya menyentuh masalah di permukaan, tetapi benar-benar mampu membangun lingkungan digital yang menghargai nilai intelektualitas para pencipta.

Meskipun pengaturan mengenai pelanggaran hak cipta telah berakar pada hukum positif, faktor rendahnya kesadaran sumber daya manusia terhadap hukum hak cipta di Indonesia masih menjadi penyebab utama terjadinya pelanggaran. Kondisi tersebut menimbulkan tindakan yang tidak berhati-hati dan mengabaikan fakta bahwa setiap karya mengandung nilai moral dan ekonomi yang secara eksklusif melekat pada penciptanya.

Dengan demikian, permasalahan pelanggaran hak cipta di Indonesia bukan hanya berkaitan dengan aspek normatif dari regulasi, melainkan juga terkait erat dengan persoalan kultural, struktural, dan koordinasi kelembagaan. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan tidak cukup hanya melalui pembaruan peraturan, tetapi juga menuntut adanya perubahan pola pikir masyarakat, peningkatan kapasitas aparat penegak hukum, serta sinergi antarinstansi yang lebih komprehensif.

Lebih lanjut, Indonesia perlu mengadopsi ketegasan internasional sebagaimana yang ditunjukkan oleh RIAA dan IFPI dalam memutus rantai pembajakan digital hingga ke akarnya. Hal ini mencakup keberanian hukum untuk menyasar penyedia infrastruktur (*hosting*) serta penerapan sistem pemblokiran yang lebih dinamis terhadap situs-situs tiruan. Transformasi dari pola penegakan hukum yang bersifat reaktif menuju strategi yang lebih terencana dan proaktif sangat diperlukan. Tanpa adanya sinkronisasi antara regulasi yang kuat, teknologi pengawasan yang adaptif, dan kolaborasi lintas sektoral, perlindungan hak cipta di era digital hanya akan menjadi aturan di atas kertas tanpa dampak nyata bagi kesejahteraan para pencipta.

⁵⁰ International Federation of the Phonographic Industry (IFPI), "Record Companies in Germany Take Successful Action Against Hosting Provider of Stream Ripping Software, *YouTube-DL*," *IFPI*, diakses 25 Januari 2026, <https://www.ifpi.org/record-companies-in-germany-take-successful-action-against-hosting-provider-of-stream-ripping-software-YouTube-dl/>

⁵¹ Daniel Tencer, "Here's the List of Music Piracy Sites Being Watched by the US Government, and What They Do," *IFPI*, diakses 25 Januari 2026, <https://www.ifpi.org/record-companies-in-germany-take-successful-action-against-hosting-provider-of-stream-ripping-software-YouTube-dl/>

4. Penutup

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, penggunaan situs konverter video *YouTube* ke audio merupakan bentuk pengaliwjudan ciptaan yang berada dalam ruang lingkup hak ekonomi pencipta atau pemegang hak cipta. Penggunaan tersebut dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta apabila hasil konversi dimanfaatkan untuk tujuan komersial, seperti diunggah ulang, didistribusikan, atau digunakan untuk memperoleh keuntungan tanpa izin dari pihak yang berhak. Selain itu, penyedia situs konverter yang menyediakan layanan pengubahan format dan memperoleh keuntungan melalui penayangan iklan dapat diposisikan sebagai pihak yang memfasilitasi pelanggaran hak cipta. Dengan demikian, pelanggaran hak cipta dalam penggunaan situs konverter dapat menimbulkan pertanggungjawaban hukum baik bagi pengguna maupun penyedia situs, khususnya apabila terdapat unsur pemanfaatan ciptaan secara komersial yang merugikan hak ekonomi pencipta atau pemegang hak cipta. Kebijakan pemerintah dalam menangani pelanggaran hak cipta di ranah digital telah memiliki dasar regulasi melalui Undang-Undang Hak Cipta serta berbagai upaya teknis, seperti pemblokiran situs, penyediaan situs aduan dan kerja sama dengan *platform* digital. Namun kebijakan tersebut belum dapat dikatakan sepenuhnya memadai, mengingat efektivitasnya masih terbatas akibat rendahnya kesadaran hukum masyarakat, keterbatasan teknologi pengawasan, serta penegakan hukum yang belum konsisten. Kondisi ini menyebabkan praktik pelanggaran hak cipta digital, termasuk penggunaan situs konverter video *YouTube* menjadi audio, masih terus terjadi.

Referensi

Buku:

- Asari, Andi, Mayatopani, Hendra, Maturidi, Ade Johar, Ramadhan, Rizal Furqan, Nur'aini, Rini, Fahrullah, Nursari, Sri Rezeki Candra, Buana, Pratama Angga, Puspita, Ni Nyoman Harini, Suroso, Amat, Adhicandra, Iwan, Pratama, Yudhistira A. *Pengembangan Website*. Malang: Media Nusa Creative, 2023.
- Atmoko, Dwi, Cendhagande, Rara Amalia, Dirgantini, Marissa Kemala, dan Purbowati, Lindri. *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- Damian, Eddy. *Hukum Hak Cipta*. Bandung: Alumni, 2022.
- Irwansyah. *Penelitian Hukum: Pilihan Metode & Praktik Penulisan Artikel*. Yogyakarta: Mirra Buana Platform, 2021.
- Ismail, Asih Widiarti, Dani Muhadiansyah, dan Evam Koesumah. *Sejarah YouTube*. Jakarta: Tempo Publishing, 2024.
- Kasemin, Kasiyanto. *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*. Jakarta: Kencana, 2015.
- Arliman S., Laurensius. *Penegakan Hukum dan Kesadaran Masyarakat*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Is, Muhamad Sadi. *Aspek Hukum Informasi di Indonesia*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Imaniyati, Neni Sri, Zakiran, Asep Hakim, Hendar, Jejen, Adha, Ahmad Faizal, dan Supriatna, Rimba. *Hukum Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Kencana, 2024.

Permata, Rika Ratna, Ramli, Tasya Safiranita, Utama, Yuliana, Utama, Biondy, Millaundy, Reihan Ahmad. *Hak Cipta Era Digital dan Pengaturan Doktrin Fair Use di Indonesia*. Bandung: Refika Aditama, 2023.

Saifullah. *Refleksi Sosiologi Hukum*. Bandung: Refika Aditama, 2022.

Donandi, Sujana. *Hukum Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia (Intellectual Property Rights Law in Indonesia)*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.

Tim Lindsey, ed. *Hak Kekayaan Intelektual*. Bandung: Alumni, 2022.

Tim Redaksi. *Himpunan Lengkap Undang-Undang Hak Cipta, Paten, Merek dan Indikasi Geografis, serta Hak Kekayaan Intelektual (HKI)*. Yogyakarta: Laksana, 2018.

Jurnal:

Nikhio, Angel, Cindy Sekarwati, dan Zain Irawan. "Penegakan Hukum di Indonesia: Peran Pemerintah dalam Mewujudkannya." *Indigenous Knowledge* 2, no. 6 (2023): 414–421. <https://jurnal.uns.ac.id/indigenous/article/view/79929/pdf>.

Manurung, Evelyn Angelita P. "Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta atas Karya Cipta Digital di Indonesia." *Premise Law Journal* 1, no. 2 (2013): 428-435. DOI: 10.58631/injury.v3i7.213

Rahmadani, Siska Fitri. "Video Tutorial Pembuatan Kompres Kayu Manis (*Cinnamomum burmanii*) sebagai Upaya Menurunkan Nyeri Sendi pada Lansia Hak Kekayaan Intelektual (HKI)." *Karya Ilmiah* (2020).

Ramadhani, Siti, Aufa Yasita, dan Ridho Rizky. "Digitalisasi Administrasi di MI." *Jurnal Mappesona* 7, no. 2 (2024): 67–76. DOI: <https://doi.org/10.30863/mappesona.v7i2.4600>

Sulasno, dan Inge Dwisvimiar. "Penerapan Kepentingan yang Wajar (*Fair Use*) Mengenai Materi Hak Cipta di Internet." *Humani (Hukum dan Masyarakat Madani)* 11, no. 2 (2021): 433–445. <https://doi.org/10.26623/humani.v11i2.4145>.

Dwikayanti, Ni Made Rai dan Resen, Made Gde Subha Karma. "Legal Protection of Copyright on Digital Creative Works in Indonesia Based on Law Number 28 of 2014 Concerning Copyright." *International Journal of Judicial Law* 4, no. 2 (2024): 1-11. DOI: 10.54660/IJL.2025.4.3.01-06

Dannur, R. Rahmat dan Mispansyah. "Pejabat Pelaksana Teknis Kegiatan yang Tidak Berwenang terhadap Pengadaan Barang dan Jasa di Lingkungan Pemerintah Daerah Perspektif Asas Kepastian Hukum." *Jurnal Kolaboratif Sains* 8, no. 6 (2025): 3905-3911. DOI: <https://doi.org/10.56338/jks.v8i6.7733>.

Skripsi/Tesis:

Alinda, Nofa. "Representasi Seksisme pada Musik Video (G)I-DLE 'Nxde' (Analisis Wacana Kritis Sara Mills)." Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, 2024.

Utaminingtyas, Siwi. "Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan, Panjatan, Kulon Progo." Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.

Wardani, Pramudika Kusuma. "Budaya Partisipasi (*Participatory Culture*) di Kalangan *Vlogger*." Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga, 2018.

Peraturan Perundang – Undangan:

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Internet:

Yonatan, Agnes Z. "Indonesia Masuk Jajaran Pengguna YouTube Terbanyak di Dunia 2025." GoodStats, 2025. <https://goodstats.id/article/indonesia-masuk-jajaran-pengguna-YouTube-terbanyak-di-dunia-2025-7Cvdz>.

Ramdani, Ahdan. "Berbagai Peraturan Tentang Hak Cipta." Lawyer Ahdan Ramdani, 2025. <https://www.lawyer-ahdanramdani.com/berbagai-peraturan-tentang-hak-cipta/>.

Tencer, Daniel. "Here's the List of Music Piracy Sites Being Watched by the US Government, and What They Do." IFPI, 2025. <https://www.ifpi.org/record-companies-in-germany-take-successful-action-against-hosting-provider-of-stream-ripping-software-YouTube-dl/>.

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. "Sejarah Perkembangan Perlindungan Kekayaan Intelektual." Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, 2026. <https://www.dgip.go.id/tentang-djki/sejarah-djki>.

Febrinastri, Fabiola. "DJKI Kemenkum Rekomendasikan 300 Situs untuk Diblokir karena Langgar Kekayaan Intelektual." Suara.com, 2025. <https://www.suara.com/news/2025/05/22/150824/djki-kemenkum-rekomendasikan-300-situs-untuk-diblokir-karena-langgar-kekayaan-intelektual>.

Suroto, Hari. "Mengenal Kata Situs dan Perkembangan Maknanya." CNN Indonesia, 2018. <https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20180205151929-445-273901/mengenal-kata-situs-dan-perkembangan-maknanya>.

International Federation of the Phonographic Industry (IFPI). "Record Companies in Germany Take Successful Action Against Hosting Provider of Stream Ripping Software, YouTube-DL." IFPI, 2023. <https://www.ifpi.org/record-companies-in-germany-take-successful-action-against-hosting-provider-of-stream-ripping-software-YouTube-dl/>.

Nancy. "Pengertian Converter: Membahas Teknologi Hebat yang Bikin Hidup Lebih Mudah!" Perpustakaan Teknik, 2023. <https://perpusteknik.com/pengertian-converter/>.

Recording Industry Association of America (RIAA). "World's Largest Music Stream Ripping Site Shuts Down After Successful International Legal Action From Record Industry." RIAA, 2017.

<https://www.riaa.com/worlds-largest-music-stream-ripping-site-shuts-successful-international-legal-action-record-industry/>.

SYL. "Tantangan Membasmi Pelanggaran Kekayaan Intelektual di Era Digital." Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, 2025. <https://dgip.go.id/artikel/detail-artikel-berita/tantangan-membasmi-pelanggaran-kekayaan-intelektual-di-era-digital?kategori=liputan-penyidikan-ki>.

BPMPP UMA, "Hukum Hak Cipta dalam Era Digital: Perlindungan dan Tantangan," BPMPP UMA, 2025, <https://bpmpp.uma.ac.id/2024/05/15/hukum-hak-cipta-dalam-era-digital-perlindungan-dan-tantangan/>

Teddy Lesmana, "Pokok-Pokok Pikiran Lawrence Meir Friedman Sistem Hukum dalam Perspektif Ilmu Sosial," Fakultas Hukum Universitas Nusa Putra, 2022, <https://law.nusaputra.ac.id/artikel/pokok-pokok-pikiran-lawrence-meir-friedman-sistem-hukum-dalam-perspektif-ilmu-sosial/>

Komdigi RI. "Kementerian Kominfo Permudah Aduan Konten Negatif." Komdigi RI, 2025. <https://www.komdigi.go.id/berita/sorotanmedia/detail/kementerian-kominfo-permudah-aduan-konten-negatif>

YouTube. "Fitur Produk YouTube." YouTube. https://www.YouTube.com/intl/ALL_id/howYouTubeworks/product-features/.

YouTube. "Persyaratan Layanan YouTube." YouTube. <https://www.YouTube.com/static?template=terms>.

Copyright.eu. "Protection of a Video or Film." Copyright.eu, 2025. <https://www.copyright.eu/docs/protection-of-a-video-or-film/>.

Paper:

Audrey Adelina Novia, Dwi Ayu Rahmadhani, dan Maslihati Nur Hidayati, "Pelanggaran Hak Cipta Melalui Situs Streaming Ilegal," (Monograph Discussion Paper, Universitas Al Azhar Indonesia, 2022), 4.